logellcoop

Manuel de L'utilisateur

Version à jour le mardi 12 mars 2013

© Philippe Ollivier / Christophe Baratay

Logelloop est un outil de bouclage de son en multipistes en temps réel

LOGELLOOP est un boucleur multicanal en temps réel qui vous permet d'enregistrer des boucles, en séparant les différentes superpositions. Vous pouvez donc sauver chaque son séparément sur le disque dur de l'ordinateur ou modifier le son de chaque piste. Vous pouvez aussi effacer ou muter chaque événement sonore, en changer la vitesse ou le sens de lecture.

Toute chose peut se faire par commande MIDI (note, ctl, pgm change), à l'aide du clavier de l'ordinateur, par des commandes via le réseau Ethernet ou à l'aide de Macros. De ce fait, vous pourrez aisément utiliser toutes les capacités de Logelloop tout en jouant d'un instrument ou l'utiliser dans une installation autonome.

Logelloop est nativement prêt pour diffuser le son en mode spatialisé sur 9 haut-parleurs ou moins.

1 Fenêtre principale de Logelloop

Potentiomètres de volume de piste 8
Panoramiques 8
Circuits auxiliaires 1, 2, 3 et 4 9
Utilisation des canaux auxiliaires pour le monitoring : 9
Solo (Bouton S) 10
Mute (Bouton M) 10
Pitch (Hauteur) 11
Speed (Vitesse) 11
Mémoires de réglages (Presets) 12
Mémoires de réglages : Modes de rappel 13
Changement de réglages par glissement. (Interpolation) 13
Mémoires de réglages : Write, Read et Import 16

2 Les commandes du Looper

Record (Enregistrement) 19
Effacement des boucles (Erase) 19
Overdub 19
Multiply (Multiplication) 22
Undo (Annuler) 22
Restart (Redémarrer) 23
Nextloop (Boucle suivante) 23
Mute (Silencieux) 23
Autofade (Fondu entrant et fondu sortant) 25
Copy (copie) 26
CopyAfter 26
Copy To File 27
A 28
B 28
C 28
Urgence 29
Inc, Dec (incrément et décrément) 29

3 Le Métronome

Recall enable (1) 30
Beat Counter (2) 31
BPM (3) 31
Beats Per Bar (4) 31
Tap Tempo (5) 31
Niveau audio du métronome et choix du canal de sortie (6) 31
Métronome Off 32
Métronome ON 32
Métronome On Slave 32
Métronome Autostart Slave 32
Métronome en mode Master 32
Métronome dans le mode External Sync 33
Metronome en mode Master External Sync 33
Metronome et Nextloop 33

4 Effects

Choix de système de plug-ins VST / LFX 34
Dossier de recherche des plug-ins VST 34
Utilisation des plug-ins VST 35
LFX (Plug-ins natifs à Logelloop) 37
Comment fabriquer vos propres LFXs 37
Delay (LFX) 38
Réverbération (LFX) 39
SFX (Inserts natifs à Logelloop) 40
Comment fabriquer vos propres SFXs 40
Comment charger un SFX 41
Babylooper (SFX) 42
Convolution (SFX) 43
CutOf (SFX) 44
Delay (SFX) 46
Distortion (SFX) 48
Granulaterre (SFX) 49
Enregistrement des réglages dans Granulaterre 52
Pitcher (SFX) 52
QuadDelay (SFX) 52
QuadPitchDelay (SFX) 52
RingMod (Modulation en anneau - SFX) 53
Video (SFX) 54

5 Lecteur de fichiers sonores

Les fonctions des lecteurs de fichiers sonores 56

6 Sauvegarde et rappel de boucles

La fenêtre «Boucles sauvées» 58
Construire des boucles à partir de fichiers sonores du disque dur 59

7 La fenêtre d'entrées

Panoramiques d'entrées 61
Potentiomètres d'entrée et circuits auxiliaires 61
Son entrant vers le circuit de monitoring (M) 61
Son entrant vers le looper (L) 61
Mémorisation des réglages de la fenêtre d'entrée 62

8 Préférences

Les préférences de Logelloop 63
Le panneau de préférences globales 64
Le panneau de sélection du Driver Audio 65
Le panneau de réglage : Moniteur 66
Les sorties 67
Les plugins VST 68
Fichiers & Multimédia 69
Réglages de comportement de Logelloop 70
Fenêtre d'outils 71
Gestion des Macros 72
Affectation des Macros 73

9 Macros

Comment utiliser les macros dans Logelloop 74
Macros personnelles 75
Vous pouvez stocker vos macros personnelles dans un dossier particulier de Logelloop. 75
Une fois le dossier créé, vous pourrez le choisir dans les préférences à la page Macros/Dossier de mes macros. 75
Ensuite, les macros que vous allez créer seront automatiquement enregistrées dans ce dossier. 75
Insérer une macro dans Logelloop 75
Insérer une macro dans un slot 76
Comment commander une Macro en Midi 77
Utilisation des variables dans les Macros 78
Listes des valeurs des variables en cours d'utilisation 78
Comment commander une Macro avec le clavier du Mac 79
Comment commander une Macro avec le clavier USB spécial 80

10 Claviers et télécommandes

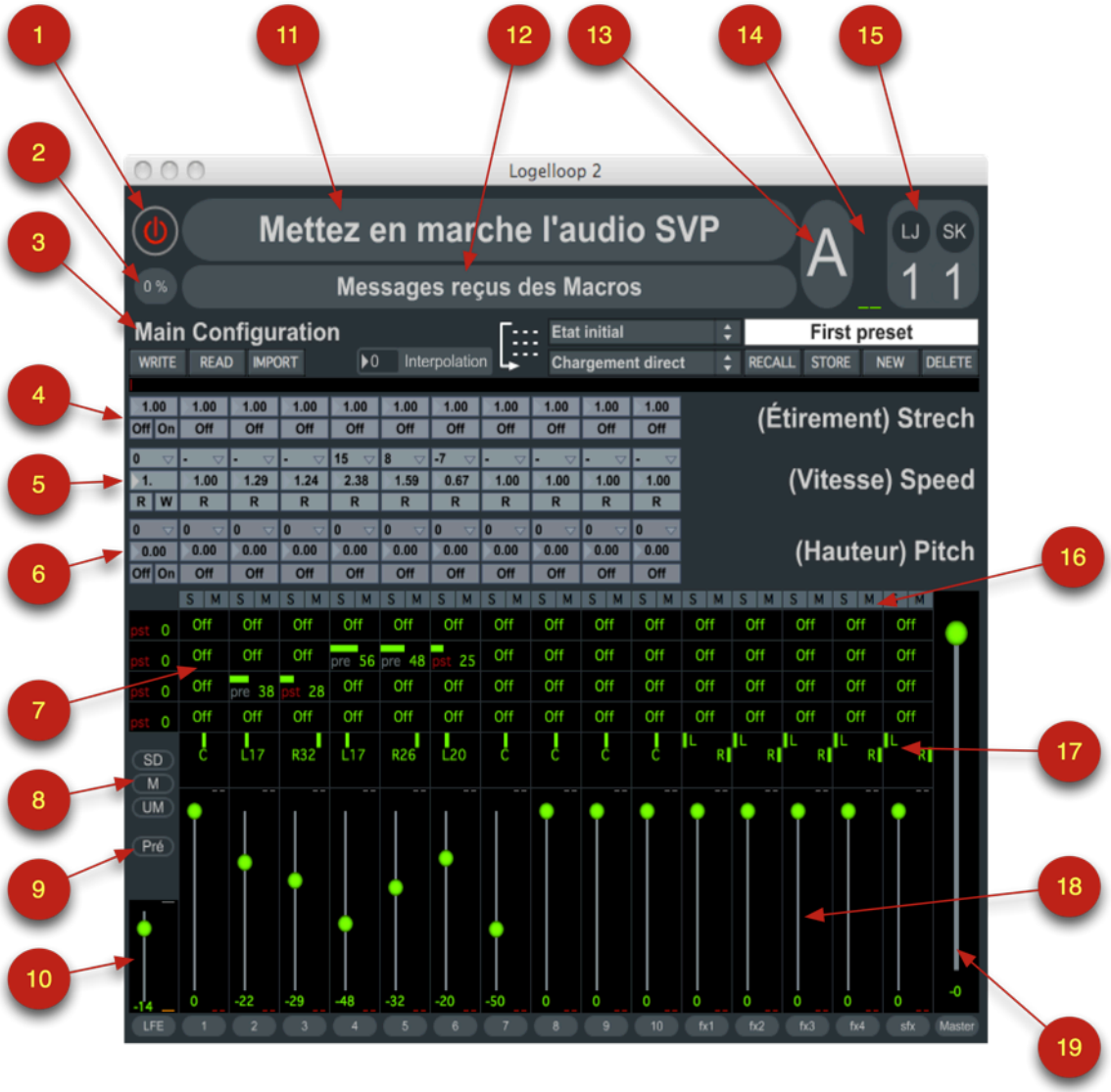
Comment communiquer avec Logelloop 81
Clavier standard du Mac 81
Clavier USB spécial 81
Utiliser des commandes MIDI pour piloter Logelloop 82
Comment configurer les commandes MIDI 83
Réseau Ethernet 84

Coup d'oeil rapide sur les commandes au clavier...

Fonction		Raccourci par défaut	Description
RECORD	1er Click	Barre d'espace	Enregistre / joue la première piste
RECORD	2nd Click		-
RECORD	Long Click		Efface toutes les pistes d'un coup
OVERDUB	1er Click	O	Enregistre un Overdub sur la piste 2 ou l'une des suivantes...
OVERDUB	2nd Click		
OVERDUB	Long Click		
MULTIPLY	1er Click	X	Fait une Multiplication à la fin de la boucle, stoppe la multiplication
MULTIPLY	2nd Click		
MULTIPLY	Long Click		
MUTE	1er Click	M	Mute à la fin de la boucle / Démute immédiatement
MUTE	2nd Click		Mute immédiatement
MUTE	Long Click		
AUTOFADE	1er Click	F	Un fondu sortant commence à la fin de la boucle en cours
AUTOFADE	2nd Click		Un fondu sortant commence immédiatement
AUTOFADE	Long Click		
UNDO	1er Click	U	Efface la dernière piste enregistrée ou annule la dernière multiplication
UNDO	2nd Click		
UNDO	Long Click		Efface toutes les pistes sauf la première
COPY	1er Click	Y	Copie le contenu de cette boucle dans une autre boucle
COPY	2nd Click		Copie le contenu de cette boucle après le contenu déjà présent dans l'autre boucle.
COPY	Long Click		Copie le contenu de cette boucle sur le disque dur
NEXTLOOP	1er Click	N	Va à la boucle suivante à la fin celle-ci
NEXTLOOP	2nd Click		Va immédiatement à la boucle suivante (B si l'on est en A)
URGENCE	1er Click	E	Oublie la dernière commande si c'est possible (ne fonctionne pas avec Record et overdub)
URGENCE	2nd Click		
URGENCE	Long Click		
LOOP A	1er Click	A	Va en A à la fin de la boucle
LOOP A	2nd Click		Va immédiatement en A
LOOP A	Long Click		
LOOP B	1er Click	B	Va en B à la fin de la boucle
LOOP B	2nd Click		Va immédiatement en B
LOOP B	Long Click		
LOOP C	1er Click	C	Va en C à la fin de la boucle
LOOP C	2nd Click		Va immédiatement en C
LOOP C	Long Click		
RESTART	1er Click	R	Redémarre la lecture de boucle au début

1| Fenêtre principale de Logelloop

C’est le mélangeur principal, il contient beaucoup d’éléments importants pour mixer vos boucles et y ajouter des effets.



1 - Mise en route et arrêt du son
2 - Charge du Processeur
3 - Configuration actuelle
4 - Time stretch
5 - Vitesse et Direction
6 - Pitch shift
7 - Aux et envois vers les effets
8 - Solo Defeat, Mute All, Unmute All
9 - Vu-mètres Pre / Post faders
10 - LFE Contrôle principal
11 - Messages de Logelloop
12 - Messages venant des macros
13 - Boucle en cours de lecture
14 - Vu mètre indiquant le son entrant
15 - Etat des claviers
16 - Solo et Mute
17 - Panoramiques
18 - Faders et Vu mètres
19 - Volume général

Potentiomètres de volume de piste

Ces potentiomètres servent à monter ou baisser le niveau sonore de chaque piste.
Modifier l'état d'un potentiomètre en appuyant sur la touche pomme du clavier revient à bouger tous les potentiomètres à la fois.
Appuyer sur Alt et cliquer sur un potentiomètre permet de le mettre instantanément à 0db.
Appuyer sur alt+pomme et cliquer sur un potentiomètre permet de tous les mettre à 0db.

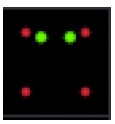
À côté de chaque potentiomètre, il y a un vumètre qui est pré-fader par défaut. Le bouton "Pré" (9) permet de passer en post-fader (PST).

Panoramiques

Juste au-dessus des potentiomètres se trouvent les boutons de panoramique qui permet de positionner le son de chaque piste dans l'espace stéréo. Par défaut, le son est au centre.
Si le curseur n'est pas au centre, alt + click sur ce dernier le remet immédiatement au centre.

En mode Sorties Stereo le panoramique ressemble à ceci :

En mode Spatialisé il ressemble à cela :



En mode spatialisé, les points rouges représentent les positions de Haut-Parleurs.

Circuits auxiliaires 1, 2, 3 et 4

Les circuits auxiliaires 1 et 2 permettent d'envoyer du son vers les plug-ins en cliquant et déplaçant le curseur vert.

Si vous souhaitez régler les auxiliaires de tous les canaux à la fois, vous pouvez utiliser le curseur qui se trouve le plus à gauche.

En cliquant sur 'pst' vous pouvez passer l'envoi vers les effets en pré-fader.

Utilisation des canaux auxiliaires pour le monitoring :

Si un canal de sortie est choisit pour chaque canal auxiliaire (voir Préférences), et si le Plug-in pour ce canal auxiliaire est sur Bypass (dans la fenêtre Plug-ins), ou si Bypass est choisi dans les Préférences pour ce canal d'effet, le son envoyer vers le circuit auxiliaire concerné sera dirigé vers les sorties audio de la carte son.

Solo (Bouton S)

Le Solo sert à écouter le son d'une seule piste à la fois. Il est possible d'enclencher plusieurs solos pour écouter plusieurs pistes indépendamment du reste.

Pour enlever tous les boutons solos d'un coup, cliquer sur le bouton SD (Solo Defeat (8)) qui se trouve sur la gauche des potentiomètres.

Mute (Bouton M)

Si vous souhaitez ne plus entendre le son de certaines pistes, cliquer sur le bouton M (Mute) de chaque piste.

Plusieurs pistes peuvent être mutées à la fois.

Pour enlever plusieurs Mute d'un coup, cliquer le bouton UM (8) qui se trouve à gauche des potentiomètres.

Pour tout muter d'un coup, cliquer le bouton M qui se trouve à gauche des potentiomètres.

Notez bien : ce mute permet de couper le son des pistes et n'a aucun rapport avec la fonction Mute du looper.

Pitch (Hauteur)

La section Pitch du mixer permet de changer la hauteur de reproduction de chaque piste séparément.

Pour l'utiliser, vous devez d'abord cliquer sur le bouton OFF pour le faire basculer sur ON et ensuite changer la valeur du nombre qui se trouve immédiatement au-dessus de ce dernier.
Par défaut, ce nombre est à 0, cela correspond à une modification nulle de la hauteur.

En cliquant dans le menu qui se trouve encore au-dessus, vous pouvez changer la hauteur de Pitch par demi-ton. Il est possible de varier de 2 octaves en dessus ou en dessous.

Speed (Vitesse)

Ici, vous pouvez changer la vitesse de lecture de chaque piste. Comme si vous aviez affaire à un magnétophone à bande, la hauteur change en fonction de la vitesse.

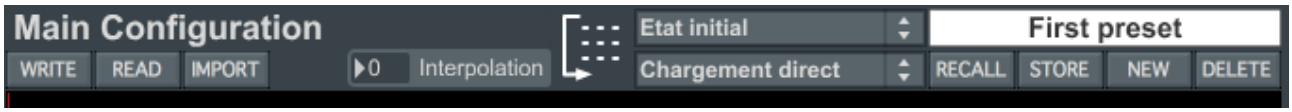
Comme pour la fonction Pitch, vous pouvez changer la vitesse par demi-tons ou par valeur décimale.

Le bouton W (Wind) indique que l'on est en marche avant et en le cliquant, on passe en mode R (Rewind) et la lecture de la piste concernée va en marche arrière.

Strech (Étirement)

Dans la section Strech, on peut faire varier la vitesse de lecture sans changer la hauteur.

Mémoires de réglages (Presets)



Cette section permet de mémoriser et recharger l'ensemble des réglages du logiciel.

Lorsque vous voulez enregistrer vos réglages, il vous suffit de presser NEW, Logelloop vous demandera alors quel nom vous voulez donner à votre nouvelle mémoire, choisissez un nom et presser OK.

Vous pouvez modifier une mémoire déjà enregistrée en cliquant STORE. Une fenêtre s'ouvre alors, pour simplement modifier la mémoire, il vous suffit de cliquer OK ou de presser ENTER sur le clavier. Si vous souhaitez modifier le nom de la mémoire, vous pouvez également le faire dans cette fenêtre.

Vos différentes mémoires sont stockées dans un menu, pour y accéder, cliquez sur 'Default settings' et vous verrez la liste apparaitre.

Si vous êtes sur le mode "direct recall", vous devez juste sélectionner un nom de mémoire dans le menu et lorsque vous relâchez, vos réglages sont chargés dans Logelloop

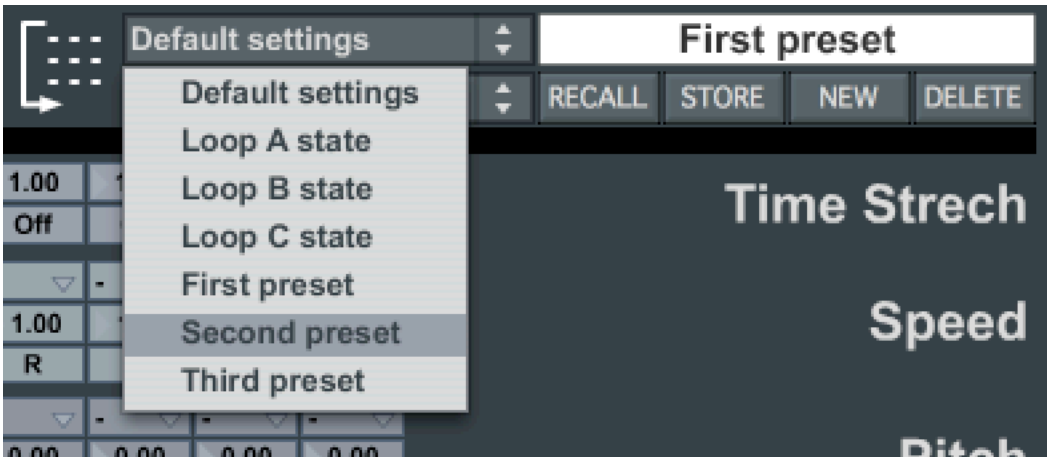
En choisissant 'default settings', vous reviendrez aux réglages de départ. Vous pouvez également copier les réglages d'une autre boucle (À, B ou C).

Si vous êtes sur la boucle A et que vous voulez importer les réglages de la Boucle B, il vous suffit de choisir 'LOOP B state' dans le menu.

Delete efface la dernière mémoire de réglage chargée.

Mémoires de réglages : Modes de rappel

• «Chargement direct» signifie que lorsque vous choisissez un réglage dans le menu, il est directement chargé.
• «Presser Recall pour charger la mémoire» signifie que vous devez presser Recall après avoir choisi un Preset pour le charger effectivement.
• «Chargement au changement de boucle» signifie que le Preset choisi sera chargé lors du changement de boucle et affectera donc la boucle suivante.
• «Chargement à la fin de la boucle» signifie que le Preset choisi sera chargé lorsque l'on arrive à la fin de la boucle
• «Chargement au premier temps» signifie que le Preset choisi sera chargé au premier si le Métronome est en route.



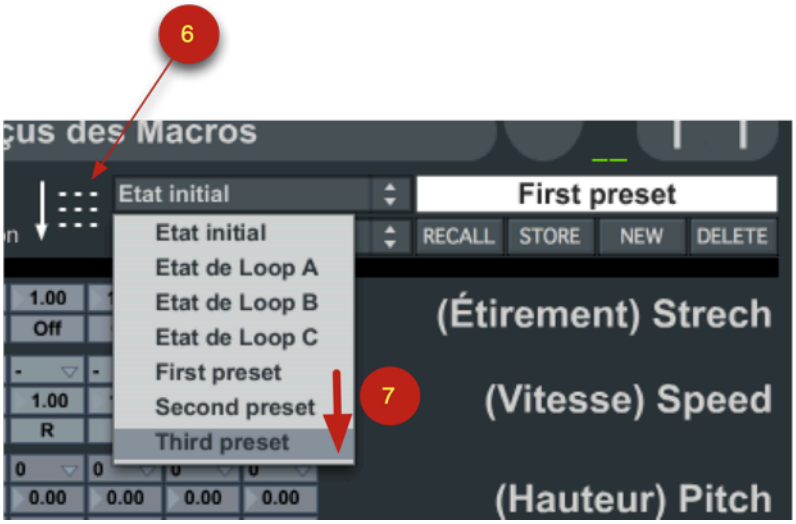
Changement de réglages par glissement. (Interpolation)

Dans la section des mémoires de réglages, il y a une boite à nombre à côté du titre : Interpolation.
Dans cette boite, vous pouvez mettre le temps de passage des réglages actuels vers le nouveau Preset par glissement, ce temps est affiché en secondes. Par défaut, le mode Interpolation est en mode «Saut» (1).

Dans l'exemple ci-dessous :

1 - On est en mode «Saut»
2 - Le temps d'interpolation est de 14 secondes.
3 - Le Preset actuel est "First Preset", l'interpolation partira donc de cet état. (Si vous avez changé des réglages après avoir chargé « First Preset», l'interpolation partira de ces nouveaux réglages).
4 - La fin de l'interpolation se fera sur l'état du Preset nommé "Third preset"
5 - Vous avez donc réalisé un saut entre "First Preset" et "Third preset"

6 - Si vous sélectionnez le Mode «à travers», l'interpolation prendra en compte les états intermédiaires. Voir l'image ci-dessous.
7 - L'interpolation commencera donc de "First Preset" passera par "Second Preset" et se terminera dans l'état de "Third preset".



Notez bien que l'interpolation agit aussi lorsque le Mode d'appel des réglages est sur une autre position que Direct Recall

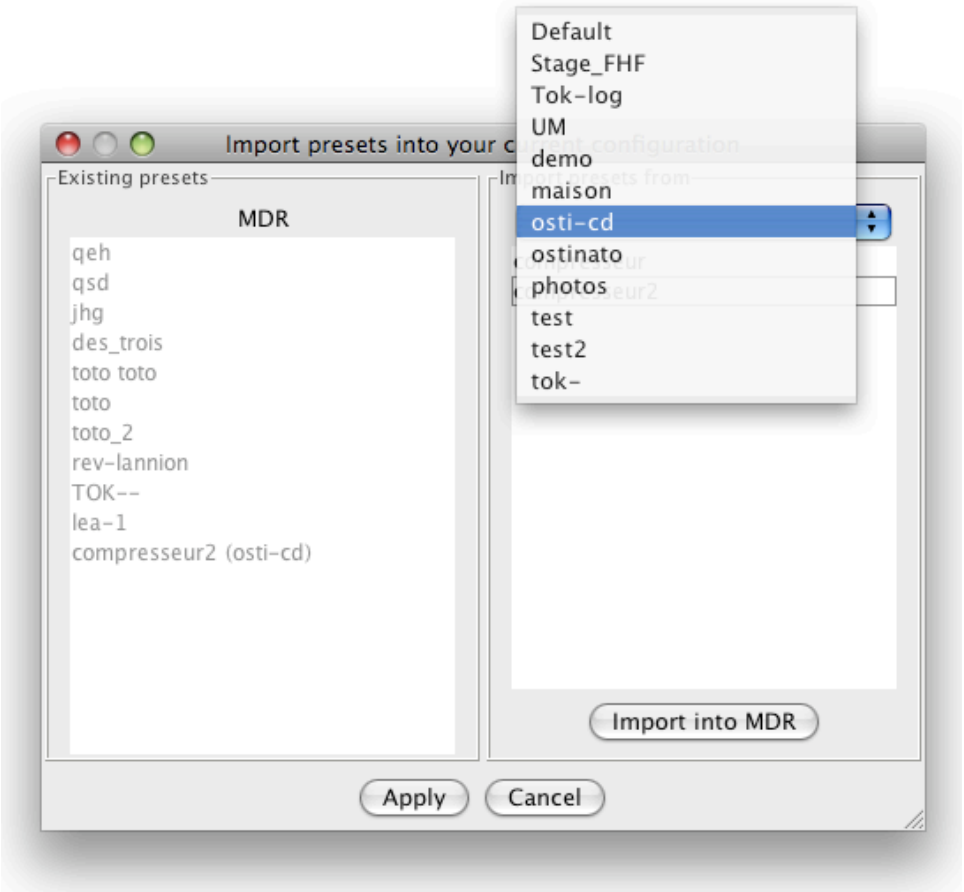
Par exemple, si vous mettez le temps d'interpolation sur 1 seconde et que vous êtes sur la boucle A, lorsque vous allez presser Nextloop pour aller en B, les réglages du mixer prendrons une seconde pour passer de l'état des réglages de A à la ceux de la nouvelle mémoire demandée.

Mémoires de réglages : Write, Read et Import

Il est possible de sauvegarder l'ensemble des mémoires de réglage en utilisant les boutons Write, Read et Import.
Lorsque vous sauvez vos Presets sur le disque dur (ou sur une mémoire externe telle qu'une clé USB) vous pouvez changer le nom de la banque. Par défaut, le nom est le nom de la configuration actuelle.

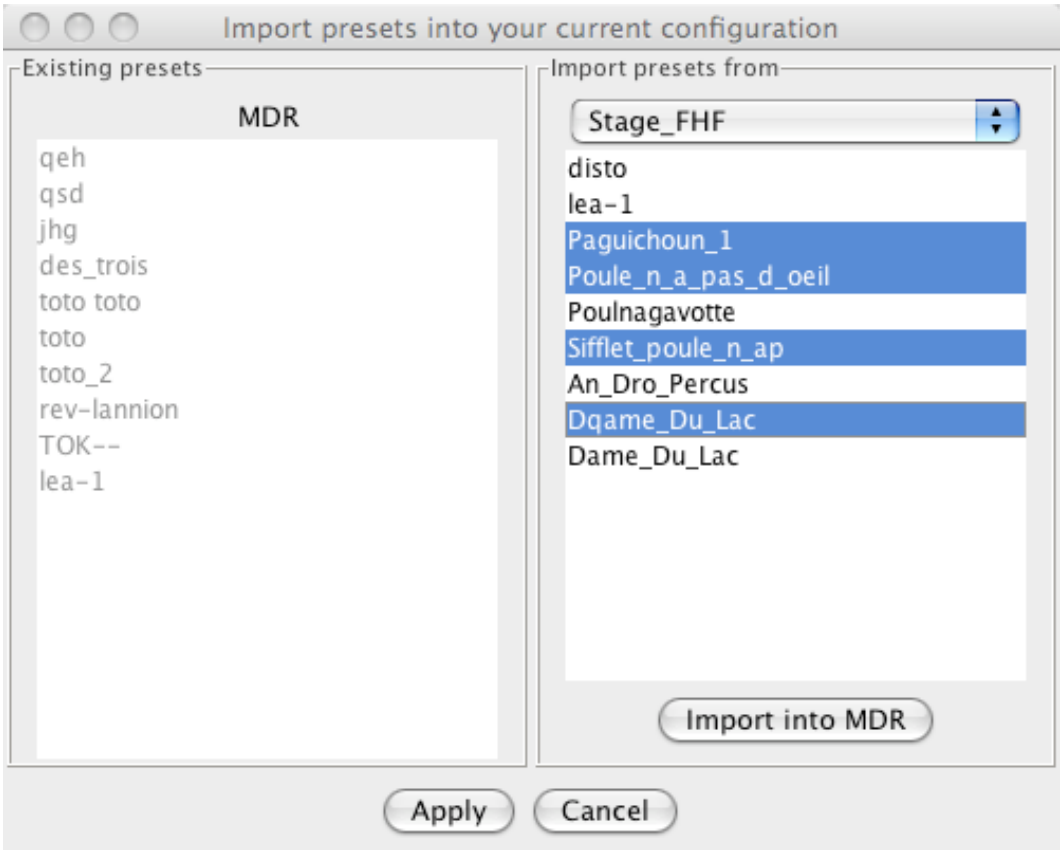
Après cela, vous pouvez recharger l'ensemble de vos Presets sur un autre ordinateur ou même les ouvrir un logiciel d'édition de texte afin d'en modifier des parties manuellement.

Le bouton Import permet d'importer des réglages d'une autre configuration vers la configuration actuelle. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur Import et une fenêtre s'ouvrira comme ci-dessous :



Sur la gauche de la fenêtre, vous voyez le contenu de la configuration actuelle.
En haut à droite, vous voyez un menu qui contient toutes vos configurations.
Choisissez-en une et vous verrez apparaitre ses mémoires de réglages dans le côté droit de la fenêtre.

Dans la liste, choisissez un ou plusieurs Presets (alt+click et Apple+click peuvent vous être utiles). Lorsque les Presets que vous voulez importer sont tous en bleu, cliquez sur Appliquer (ou Annuler si vous voulez revenir en arrière) et la page se fermera.



Il vous faudra alors attendre 2 secondes et vous verrez apparaitre les Presets récemment importés dans la liste de mémoires de réglages.

2| Les commandes du Looper

Les commandes principales se trouvent dans la fenêtre Transport
Dans Logelloop, chaque commande principale peut avoir jusqu'à 3 fonctions différentes.

Par exemple, le bouton Nextloop, cliqué une fois, provoquera un changement de boucle à la fin de la boucle actuelle, pressé deux fois, le changement de boucle sera immédiat.

Mais vous pouvez accéder directement à la seconde ou la troisième fonction en allant dans les préférences et en affectant un bouton de votre clavier (ou une commande MIDI par exemple) à cette fonction. Le chemin dans les préférences est /Commandes au clavier/ Principales :

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons affecté au changement de boucle direct (équivalent à 2 clics sur Nextloop) à la lettre N majuscule.

Notez que dans Logelloop tout est permis!

Vous pouvez demander Record, jouer un peu de musique, presser Overdub (ce qui aura pour effet de stopper l'enregistrement de la première piste et de passer directement à la seconde), presser Multiply (ce qui aura pour effet de stopper Overdub et de commencer directement une multiplication) et après quelques tours de multiplication, vous pouvez presser Nextloop pour aller à la boucle suivante...

Record (Enregistrement)

Lorsque vous pressez pour la première fois Record (la barre d'espace par défaut), Logelloop se met à enregistrer. Vous pouvez alors jouer votre musique et lorsque vous avez fini, pressez une nouvelle fois Record, l'enregistrement s'arrêtera et vous entendrez, en boucle, la musique que vous venez de jouer.

La longueur de la boucle que vous venez de faire est définie par le temps écoulé entre le premier et le second clic sur Record.
En faisant un appui long sur Record vous pouvez effacer la boucle actuelle (cela est également possible pendant l'enregistrement).

Si le Métronome est en route et en mode Master, l'enregistrement commencera au premier temps (voir chapitre 3)

Effacement des boucles (Erase)

Si vous appuyez sur Record pendant une seconde, toutes les pistes de votre boucle seront effacées.

Si ensuite, vous appuyez sur Copy, le contenu des autres boucles sera également effacé, cela permet de vider l'ensemble du looper en 2 clicks.

Si vous appuyez plus d'une seconde sur Undo, les pistes de 2 à 10 de la boucle actuelle seront effacées, mais la piste 1 restera intacte.

Si vous cliquez sur Erase, toutes les pistes de votre boucle seront effacées.

Overdub

Lorsque vous avez enregistré la première piste, il vous est possible de faire un overdub en pressant le bouton Overdub (la touche o de votre clavier par défaut).

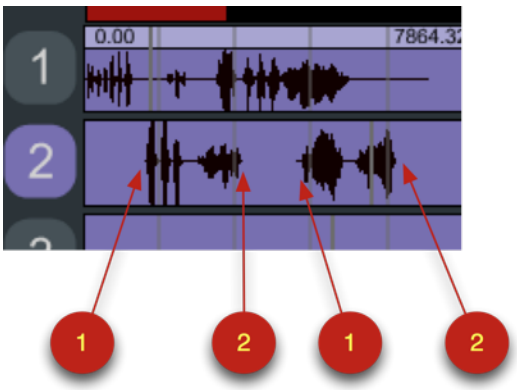
Un overdub commencera alors sur la seconde piste

Overdub est une action immédiate. De ce fait, l'enregistrement commence immédiatement après avoir appuyé sur le bouton. Si vous désirez que l'enregistrement commence seulement à la fin de la boucle, vous pouvez utiliser Multiply.

L'overdub ne s'arrêtera que lorsque vous appuierez à nouveau sur le bouton. Tant que vous ne l'aurez fait, l'enregistrement continuera et changera de piste à la fin de chaque boucle.

Si vous faites un Overdub, que vous l'arrêtez et que vous en faites un autre avant la fin de la boucle, le second overdud sera fait sur la même piste. Pour changer ce comportement, vous pouvez aller dans les préférences, choisir l'onglet Comportement et dans les options, cocher «Un seul Overdub par piste».

Ici l'Overdub a commencé au point 1 et a fini au point 2. Comme le second Overdub a commencé avant la fin de la boucle, il se trouve sur la même piste.



La fonction Mixed Mode pourrait aussi s'appeler "feedback mode".
Cela permet de réaliser des overdub sur une seule piste. Lorsque l'enregistrement atteint la fin de la piste, il reprend au début sur la même et tout ce qui a déjà été enregistré sur cette piste est effacé à un pourcentage défini.

Pour utiliser Overdub en Mixed Mode, cliquez sur NORMAL (1) à la droite de la fenêtre Transport. NORMAL devient alors Mix Mode (2). Après, cliquer sur le chiffre qui se trouve en dessous de Mix Mode pour modifier le pourcentage d'effacement (3). Pour plus de Feedback, choisissez un faible taux d'effacement. Si ce taux est à 0, rien ne sera jamais effacé, à 100% tout sera effacé et remplacé par le nouvel enregistrement.

En cliquant une troisième fois sur le bouton Normal, il devient Replace. Dans cette position, Overdub fonctionne comme un magnétophone de studio d'enregistrement et permet de remplacer ce qui était déjà enregistré à cet endroit.

Multiply (Multiplication)

Vous pouvez aussi faire une boucle courte au départ et ensuite faire Multiply pour en modifier la longueur. Lorsque vous pressez 'Multiply' ('X' par défaut), Logelloop attend le début de la boucle et commence un overdub. Si vous ne pressez pas Multiply une nouvelle fois avant la fin de la boucle, l'overdub continuera et les premiers enregistrements seront recopiés afin d'allonger la boucle. Cela se reproduira autant de fois que possible.

En pressant une seconde fois Multiply, la multiplication s'arrête et la dernière piste enregistrée commence à être lue dès le début de la boucle.

Notez que vous pouvez demander la fin de multiplication à n'importe quel moment, Logelloop attendra la fin de boucle pour arrêter la multiplication.

Undo (Annuler)

Si vous faites une erreur d'interprétation pendant un Overdub ou un Multiply, vous pouvez presser Undo ('U' par défaut). Undo effacera la dernière piste enregistrée. Vous pouvez effacer autant de pistes que vous voulez en pressant plusieurs fois Undo.

Si vous appuyez plus d'une seconde sur Undo, toutes les pistes, excepté la première, sont effacées.

Pour effacer toutes les pistes d'un coup, appuyez longtemps sur Record.

Si vous appelez Undo après Multiply, la dernière piste enregistrée est effacée et la multiplication est annulée.

Restart (Redémarrer)

Restart (‘R’ par défaut) redémarre la boucle en cours depuis le début.

Si la boucle est actuellement mutée, Restart la démute et la joue depuis le début. Cela équivaut dans ce cas de figure à presser Mute.

Si vous faites Restart pendant un Overdub, la boucle reprend au début ainsi que l’enregistrement de l’Overdub qui est en cours.

Si vous faites Restart pendant une multiplication, la multiplication est arrêtée et la boucle reprend depuis le début.

Si le métronome est en marche, Restart aura lieu au premier temps (voir chapitre 3).

Nextloop (Boucle suivante)

Nextloop ('n' par défaut) fait passer Logelloop à la boucle suivante.

Si vous pressez une fois sur Nextloop, Logelloop attend la fin de la boucle pour changer de boucle. Si vous pressez une seconde fois Nextloop, Logelloop se rend immédiatement sur la boucle suivante.

Par défaut, la boucle suivante est B si vous êtes en A et A si vous êtes en B (si vous voulez aller en C, vous devez presser C) mais si vous choisissez l’option «Nextloop en cycle A B C A...» dans Préférences/Comportement, Nextloop ira en B si vous êtes en A, C si vous êtes en B et A si vous êtes en C.

Mute (Silencieux)

Si vous voulez arrêter la boucle en cours, pressez Mute ('m' par défaut).

Une première pression mutera la boucle à la fin de celle-ci, une seconde pression mutera immédiatement la boucle.

Quand Logelloop est muté, une nouvelle pression sur Mute rejoue la boucle depuis le début.

Vous pouvez aussi démuter Logelloop en demandant une fonction telle que Overdub, Multiply, Autofade ou Nextloop.

Si le métronome est en marche, et que Logelloop est muté, une pression sur Mute démutera Logelloop sur le premier temps (voir chapitre 3).

Autofade (Fondu entrant et fondu sortant)

Si vous pressez sur Autofade une fois ('f' par défaut), Logelloop attend la fin de la boucle et commence un fondu sortant qui durera la durée de la boucle de telle sorte que le silence sera effectif à la fin de la boucle. À la fin du fondu sortant, Logelloop est muté.

Deux pressions sur Autofade, provoqueront un fondu sortant immédiat de telle sorte que la boucle sera mutée à la fin. Le fondu est alors plus rapide.

Quand Logelloop est muté, si vous demandez Autofade, Logelloop commence un fondu entrant qui aura la durée exacte de la boucle, de telle sorte qu'à la fin du premier tour elle est à son niveau optimal.

Après un fondu sortant, vous pouvez également presser Mute pour recommencer à jouer la boucle.

Si le métronome est en route et que vous voulez commencer à jouer la boucle en faisant un fondu entrant, l'Autofade commencera au premier temps (voir chapitre 3).

Copy (copie)

Copy ('y' par défaut), copie le contenu de la boucle en cours dans la boucle suivante.

Si la boucle en cours est A, A est copiée en B, si la boucle en cours est B, B est copié en A. Si vous voulez copier la boucle en cours en C, vous devez d'abord presser Copy et tout de suite après C ('c' par défaut).

Si vous avez choisi l'option «Nextloop en cycle A B C A...» dans Préférences/ Comportement, lorsque vous êtes en B, B est copié en C.

Si vous pressez deux fois Copy avant le début de la copie, vous obtiendrez un Copyafter (voir ci-dessous).

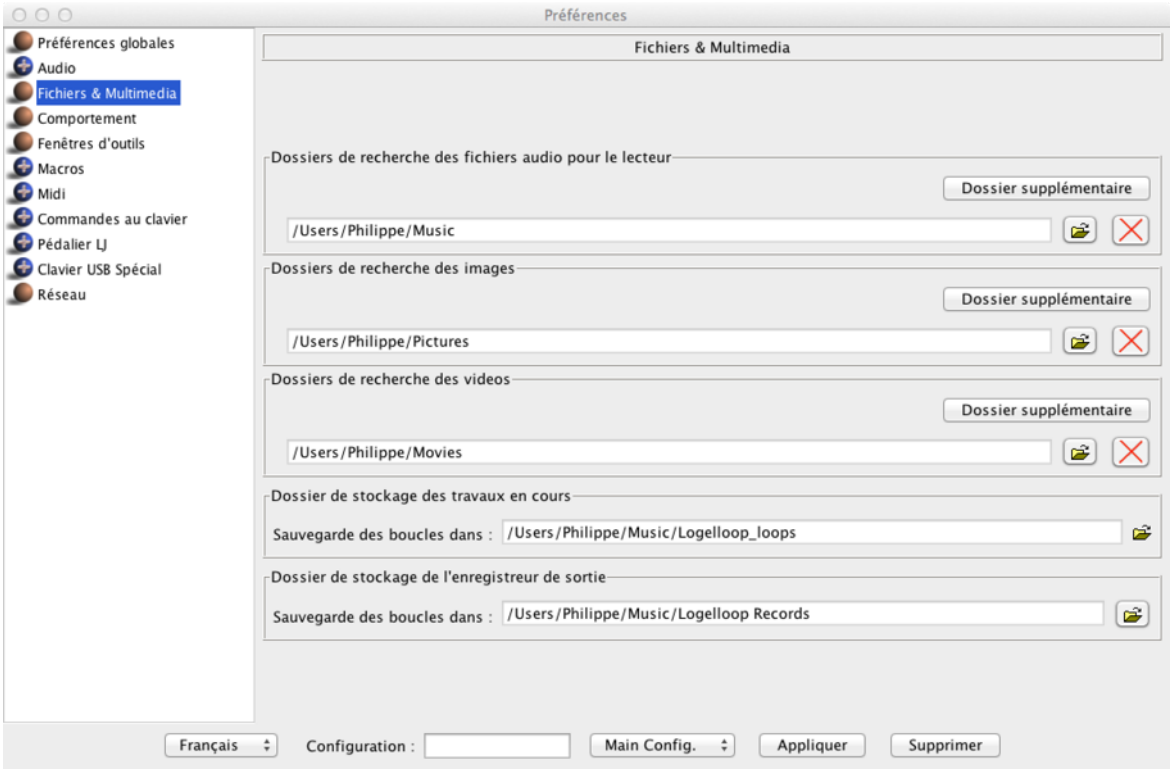
CopyAfter

Copyafter (2 clicks sur «y» (Copy) par défaut) copie le contenu de la boucle courante après celui de la boucle suivante. La boucle suivante est définie par les mêmes conditions que pour Copy.

Copy To File

Un appui long sur Copy copiera le contenu de la boucle courante sur le disque dur.

Afin de copier les fichiers sonores au bon endroit, Logelloop doit connaitre l'adresse du dossier dans lequel vous souhaitez les enregistrer. Par défaut, un dossier appelé Logelloop_loops sera créé dans le dossier Musique de votre ordinateur, si vous souhaitez en choisir un autre, allez dans Préférences/Fichiers & Multimédia de stockage des travaux en cours.



A

Si vous êtes en B ou C, pour revenir à la boucle A, pressez A ('a' par défaut).

Un click : Logelloop attend la fin de la boucle pour se rendre en A.
Deux clicks sur A : Logelloop joue immédiatement A.

Si vous êtes déjà en A, il ne se passera rien.

B

Même comportement que A.

C

Même comportement que A.

Urgence

Si par erreur vous demandez une fonction comme Mute, Autofade, Multiply, Nextloop, vous pouvez annuler cette demande en pressant Urgence (‘e’ par défaut).

Cela n’aura aucun effet sur Record et Overdub qui sont activés immédiatement.

Inc, Dec (incrément et décrément)

Inc et Dec permettent de modifier la valeur de la variable $counter$. Cette variable est seulement utile pour les macros mais est très utile lorsque vous souhaitez travailler avec ces dernières à partir d’un pédalier.

Notez bien que la variable $counter$ peut être utilisée dans plusieurs macros à la fois.

Exemple de macro qui utilise Inc et Dec :

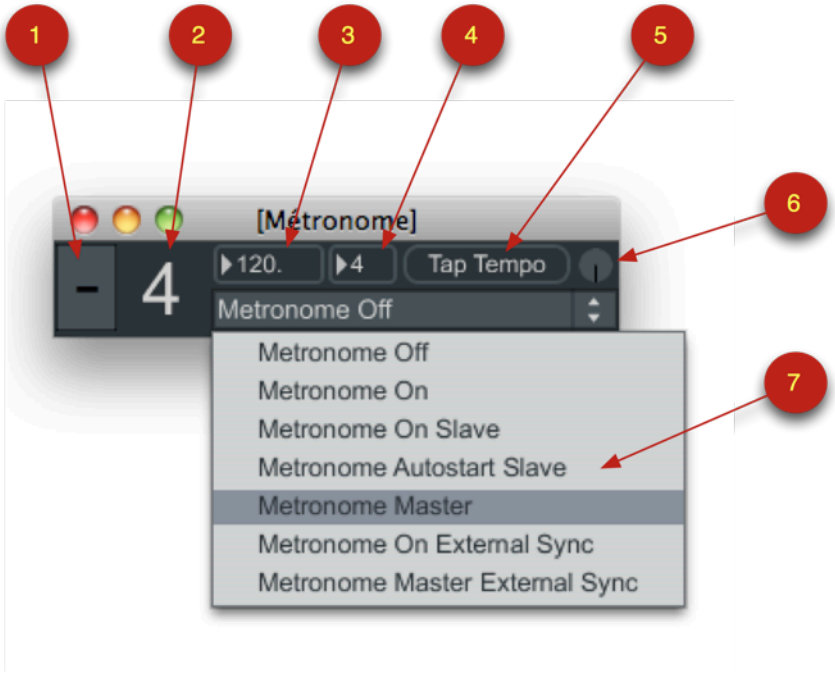
```
If "$counter$ == 1"
Message 'Action 1'
TrackVolume trk1 - 10
EndIf

If "$counter$ == 2"
Message 'Action 2'
TrackVolume trk2 - 10
EndIf

If "$counter$ == 3"
TrackVolume trk3 - 10
Message 'Action 3'
EndIf
```

Dans cette macro, la fonction ‘if “$counter$==1” permet de faire une action seulement si $counter$ est égal à 1.

Ici, si $counter$ est égal à 1, vous pouvez changer le niveau d’une piste, si $counter$ est égal à 2, vous changerez le niveau de la piste 2 et ainsi de suite.

À chaque fois que vous utilisez cette macro, vous pouvez changer la valeur de $counter$ à l’aide de Inc et Dec.

3 Le Métronome



1 - Recall enable - Autorise l'enregistrement des réglages dans les mémoires de réglages
2 - Compteur de temps
3 - Battements par secondes
4 - Mesure
5 - Tap Tempo
6 - Niveau sonore du Métronome
7 - Menu contenant les différents modes de fonctionnements du Métronome

Recall enable (1)

Si cette boite est grise, lorsque vous sauvez une mémoire de réglages, les réglages du métronome ne sont pas pris en compte.
Si la boite est rouge et que vous pouvez y voir la lettre 'R', tous les réglages de métronomes seront enregistrés dans les mémoires de réglages et rétablis lorsque vous en chargerez une.

Beat Counter (2)

Cette boite indique sur quel temps se trouve le Metronome.

BPM (3)

Si le Métronome est sur ON ou en mode MASTER, vous pourrez changer le nombre de battements par secondes à cet endroit.
En mode SLAVE ou EXTERNAL SYNC, il montre le nombre de battements par secondes BPM, mais vous ne pourrez pas le changer.

Beats Per Bar (4)

En mode Master, vous pouvez choisir le nombre temps par mesures.
En mode Slave, le tempo de la boucle que vous venez de faire est calculé en fonction du nombre de temps par mesure.

Tap Tempo (5)

En cliquant 3 fois sur le bouton Tap, un nouveau tempo est calculé en fonction de la vitesse de vos clicks.

Cela ne fonctionnera que si le Métronome est sur ON ou en mode MASTER.

Niveau audio du métronome et choix du canal de sortie (6)

Dans la fenêtre du métronome, il y a un bouton de niveau sonore (4).
Lorsque le Metronome est sur On, un click audio peut-être diffusé par une sortie de votre carte son. Pour choisir cette sortie, allez dans Préférences/Audio/Sorties.
À gauche, en bas de la fenêtre, il y a un menu permettant de sélectionner la sortie audio du Métronome.

Métronome Off

Si le Métronome est sur Off, il ne se passe rien et il n'y a pas de calcul de tempo lorsque vous faites une nouvelle boucle.

Métronome ON

Si le Métronome est simplement sur ON, il n'affecte pas vos boucles, mais peut servir à piloter Granulaterre ou d'autres effets nécessitant un métronome.

Métronome On Slave

Si le Métronome est en mode Slave (esclave), cela signifie que Logelloop est maitre du métronome. Dans ce mode, lorsque vous enregistrez une boucle dans Logelloop, le BPM est automatiquement calculé en fonction du nombre de temps par mesure.

Si le métronome est sur On et si vous utilisez Granulaterre en mode Synced Slave ou en mode Synced Master, Granulaterre prendra le tempo du métronome comme référence.

Métronome Autostart Slave

Ce mode est comparable au mode Slave à la différence que le Metronome démarrera automatiquement lorsque vous terminez une nouvelle boucle. Si vous effacez la boucle en cours, le métronome s'arrête.

Ce mode est très pratique pour une utilisation conjointe avec Granulaterre en mode Synced.

Métronome en mode Master

Si le métronome est en mode Master, et qu'il fonctionne, lorsque vous enregistrez une nouvelle boucle, Logelloop attendra le premier temps pour mettre en route l'enregistrement. Lorsque vous pressez sur Record pour arrêter l'enregistrement, Logelloop attendra la fin du dernier temps de la mesure en cours pour arrêter l'enregistrement. De ce fait, votre boucle sera synchronisée avec le métronome.

Ce mode est très intéressant si vous souhaitez que Logelloop soit synchrone avec des rythmes externes ou avec Granulaterre.
Dans ce dernier cas, Granulaterre doit être dans le mode Synced Slave ou dans le mode

Synced Master.

Lorsque vous voulez enregistrer des boucles dans ce mode, vous pouvez vous baser sur Granulaterre pour jouer au bon tempo ou régler le volume du métronome de telle sorte que vous puissiez l'entendre en jouant.

Métronome dans le mode External Sync

Ce mode ne fonctionne actuellement pas.

Metronome en mode Master External Sync

Ce mode ne fonctionne actuellement pas.

Metronome et Nextloop

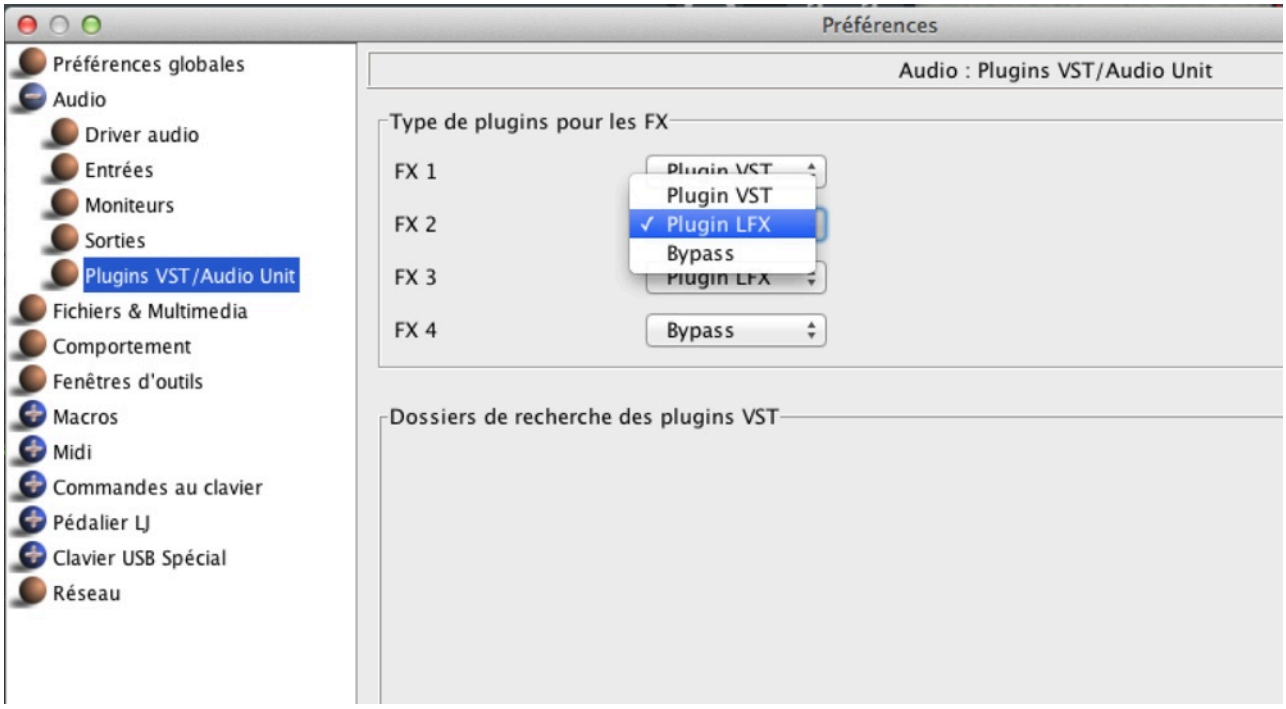
Lorsque vous changez de boucle, le métronome ne change pas de réglage. Pour qu'il puisse changer de mode en fonction du changement de boucle, vous devez mettre le bouton **Recall Enable** (1) sur ON.

4 Effects

Choix de système de plug-ins VST / LFX

l'utilisateur peut choisir s'il préfère charger des VST ou les plug-in natifs de Logelloop. Ces plug-in natif s'appellent LFX. Comme les SFX, ils peuvent être fabriqués à l'aide de Max/MSP.

Pour chaque slot de chargement de plug-in, l'utilisateur peut choisir s'il souhaite utiliser un VST ou un LFX. Cela se choix ce fait dans les préférences.



Dossier de recherche des plug-ins VST

Dans les préférences, à l'onglet Audio/Plugins VST, vous pouvez choisir le ou les dossiers

qui seront scrutés en vue de charger des plug-ins VST dans Logelloop. Dès que vous aurez choisi un ou plusieurs dossiers, les plug-ins VST qui s'y trouvent seront disponibles dans les menus de la fenêtre Plug-ins (2 sur l'illustration ci-dessous).

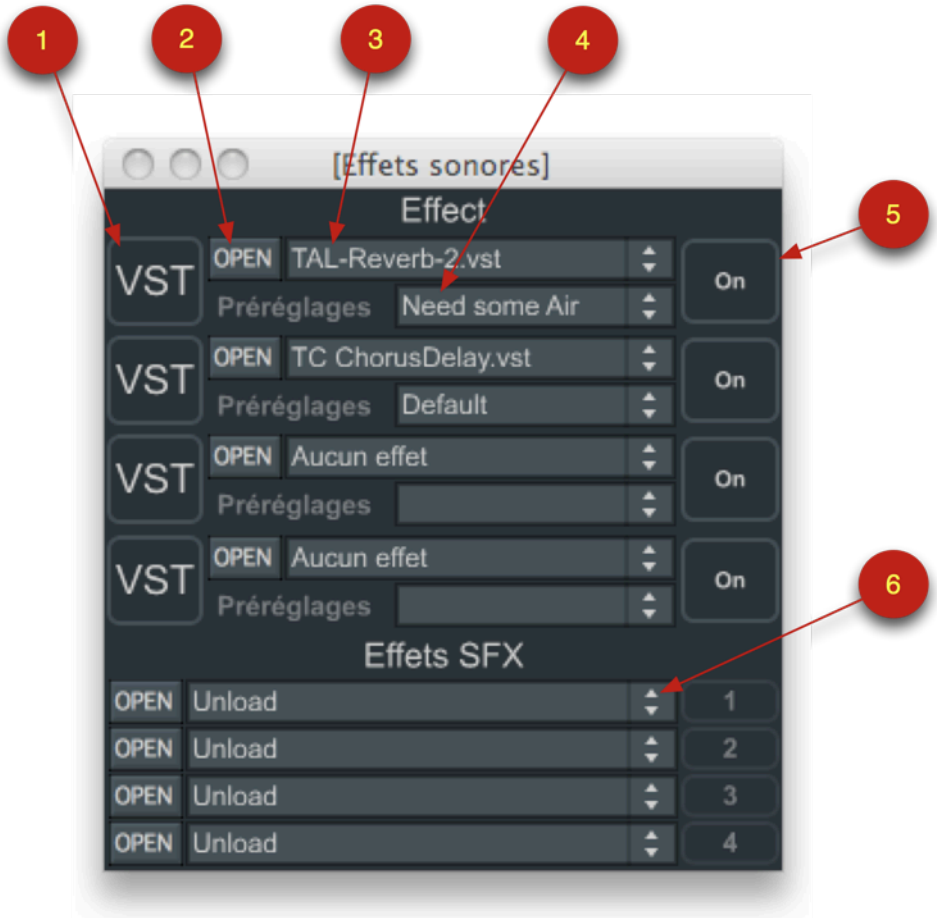
Utilisation des plug-ins VST

---

1. Soyez sûr qu'au moins un dossier est sélectionné dans Préférences/Audio/Plugins VST
2. Chargez un plug-in à partir du menu de la fenêtre Plug-ins
3. Soyez sûr que le plug-in est ON, si ce n'est pas le cas, cliquez sur Bypass ou Mute (6)

Si le plug-in possède des préréglages d'usines, vous pouvez les charger à partir du menu dédié (4).

Vous pouvez également modifier les réglages de plug-ins vous-même en cliquant sur E (1) pour ouvrir la fenêtre d'édition. Après la modification de vos réglages, vous pourrez les sauver en cliquant sur NEW dans la zone de preset de la fenêtre principale de Logelloop.



1 - Indique qu'il s'agit d'un VST
2 - Ouvre la fenêtre d'édition du plug-in
3 - Menu donnant l'accès au choix de Plug-ins
4 - Préréglages d'usine
5 - On - Bypass - Off
6 - Menu permettant de charger les SFX

LFX (Plug-ins natifs à Logelloop)

Les LFX fonctionnent exactement comme des VST, à la différences qu'ils sont soit livrés avec Logelloop, soit fabriqués par l'utilisateur (à l'aide de Max/MSP www.cycling74.com), soit téléchargés sur le réseau.

A la différence des SFX, les LFX reçoivent le son par les circuits auxiliaires.

Comment fabriquer vos propres LFXs

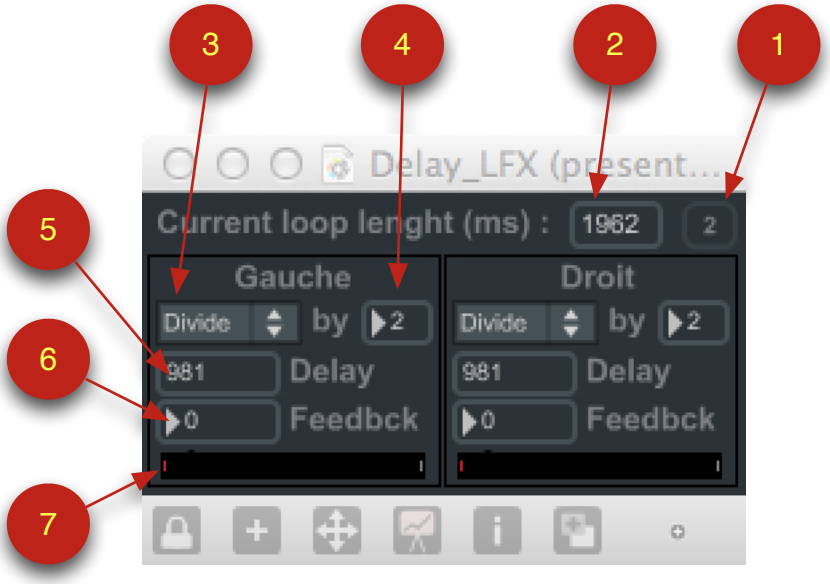
Pour fabriquer vos LFX, vous aurez besoin du logiciel Max/MSP 5 ou 6 (cycling74).

N'importe quel patch Max/MSP peut être chargé en tant que LFX dans Logelloop seulement en ajoutant l'extension .Logelloop_LFX avant l'extension .maxpat et en mettant le patch dans le dossier "Externals LFX" qui se trouve dans Bibliothèque/Application Support/ Logelloop

Lorsque votre patch équipé de la bonne extension (cmd+i pour le vérifier si nécessaire) se trouve dans le bon dossier, cliquez sur le bouton «Refresh» de la fenetre de plug-ins et votre patch sera présents dans le menu des LFXs.

Dans le dossier Externals LFX se trouve un LFX appelé LFX-Example. Dans ce LFX vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour créer un LFX qui s'insère correctement dans Logelloop.

Quelques exemples de patchs de LFXs se trouvent également sur notre site www.logelloop.com. Le forum du site peut également être très utile pour s'échanger des connaissances relatives à l'écriture de LFX.



1 - Slot dans lequel est chargé ce plug-in
2 - Longueur de la boucle courante dans Logelloop
3 - Opérateur affectant la longueur de boucle pour obtenir la durée du délai
4 - Opérande affectant la longueur de boucle pour obtenir la durée du délai
5 - Durée effective du délai
6 - Pourcentage de Feedback
7 - Vumetre de sortie

La durée du délai est en relation avec la dernière boucle enregistrée dans Logelloop, enregistrez une nouvelle boucle ou si vous changez de boucle avec Nextloop, la longueur du délai sera automatiquement recalculée. Si vous faites une Multiplication, la longueur de la boucle change, mais la durée du délai ne change pas.

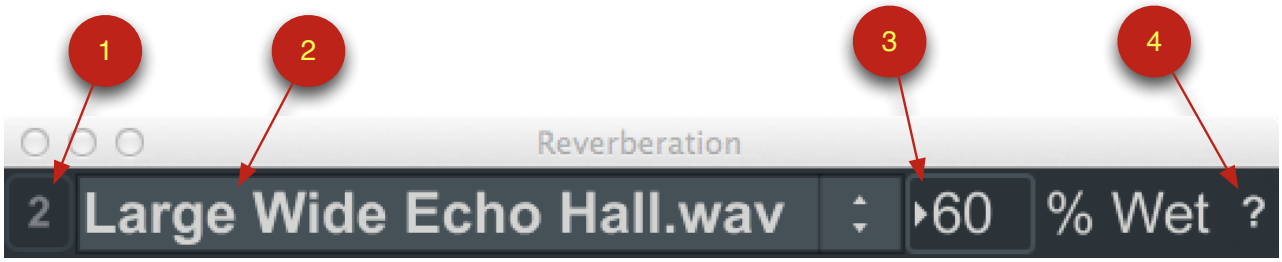
Lorsque vous basculez en enregistrement ou lorsque vous effacez la dernière boucle enregistrée, la longueur du délai ne passe pas à zéro. Delay attend qu'une nouvelle longueur de boucle lui soit communiquée pour changer de durée.

Réverbération (LFX)

Réverbération est un module de réverbération à convolution très simple.

Cette réverbération ne comporte que 2 types de réglages, d'une part le choix de l'impulsion nécessaire à la convolution et d'autre part le pourcentage de son réverbéré présent à la sortie.

L'avantage de ce principe de réverbération est la très grande qualité de réverbération que l'on peut obtenir si l'on utilise des impulsions de qualité. Lors de son installation, Logelloop met des impulsions dans le dossier Impulses qui se trouve dans /Bibliothèque/Application Support/Logelloop
Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter dans ce dossier, vos propres impulsions ou des impulsions que vous aurez trouvé sur le net.



1 - Numéro de slot
2 - Impulsion chargée
3 - Pourcentage de son réverbéré
4 - Crédit

Le noyau de ce LFX a été conçu par Alex Harker et Pierre Alexandre Tremblay.
Il est possible de trouver des informations concernant leur travail sur http://thehiss.org

SFX (Inserts natifs à Logelloop)

Logelloop possède son propre système de plug-ins d'insert. Ces plugs sont nommés SFX, soit : «effets spéciaux». Selon leur nature, ils peuvent être utilisés comme des effets auxiliaires ou comme des générateurs de son... Il existe au moins 2 bonnes raisons d'utiliser des SFX : la principale est que lorsqu'ils sont insérés, ils n'induisent pas de latence sur le signal (à la différence des effets VST) et la seconde est que chaque utilisateur de Logelloop peut aisément fabriquer ses propres SFXs à l'aide du logiciel Max/MSP (www.cycling74.com).

Comment fabriquer vos propres SFXs

Pour fabriquer vos SFX, vous aurez besoin du logiciel Max/MSP 5 ou 6 (cycling74).

N'importe quel patch Max/MSP peut être chargé en tant que SFX dans Logelloop seulement en ajoutant l'extension .Logelloop_SFX avant l'extension .maxpat et en mettant le patch dans le dossier "Externals SFX" qui se trouve dans Bibliothèque/Application Support/ Logelloop

Lorsque votre patch équipé de la bonne extension (cmd+i pour le vérifier si nécessaire) se trouve dans le bon dossier, cliquez sur le bouton «Refresh» de la fenetre de plug-ins et votre patch sera présents dans le menu des SFXs (5).

Dans le dossier Externals SFX se trouve un SFX appelé SFX_Example. Dans ce SFX vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour créer un SFX qui s'insère correctement dans Logelloop.

Quelques exemples de patchs de SFXs se trouvent sur notre site www.logelloop.com

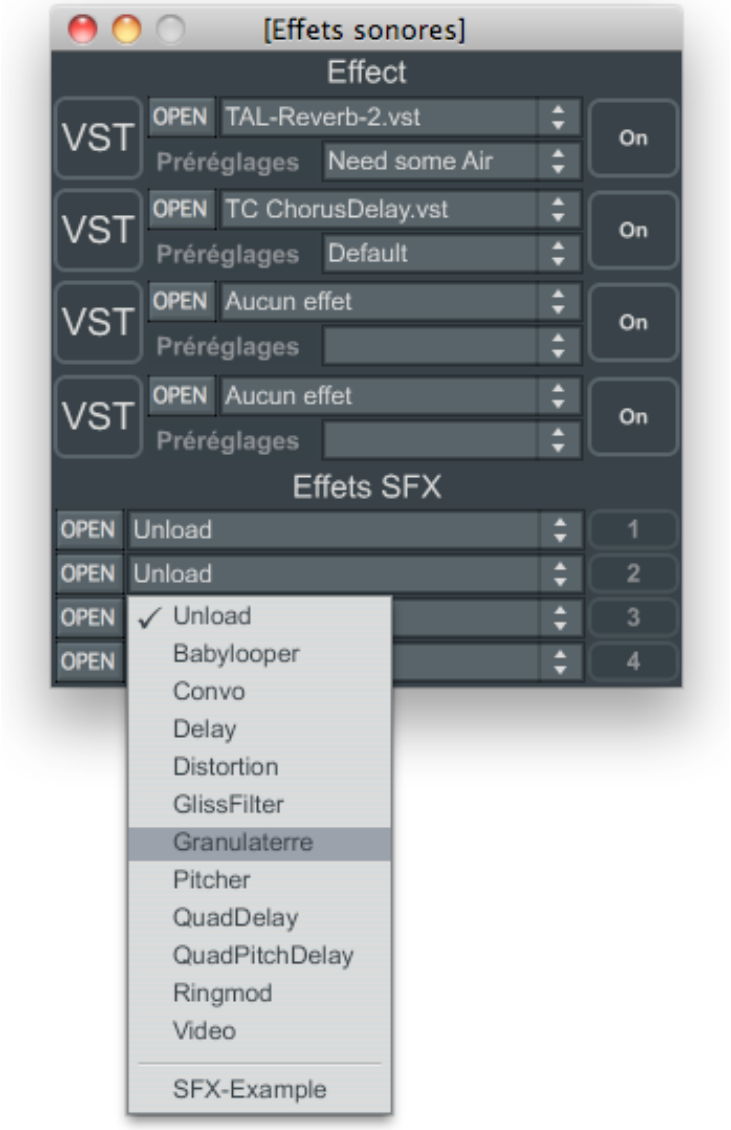
Toutefois, si vous souhaitez plus d'informations pour construire vos propres SFXs, contactez-nous à l'adresse suivante logelloop@logellou.com

Comment charger un SFX

Pour charger un SFX, vous devez simplement choisir son nom dans le menu qui se trouve en bas de la fenêtre des Plug-ins.

Logelloop 2 les SFXs internes suivants : Babylooper, Convo, Delay, Distortion, GlissFilter, Granulaterre , Pitcher, QuadDelay, QuadPitchDelay, et Ringmod. Si vous en avez ajouté d'autres, ils viendront s'ajouter à la liste.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des explications concernant chacun des SFXs internes.

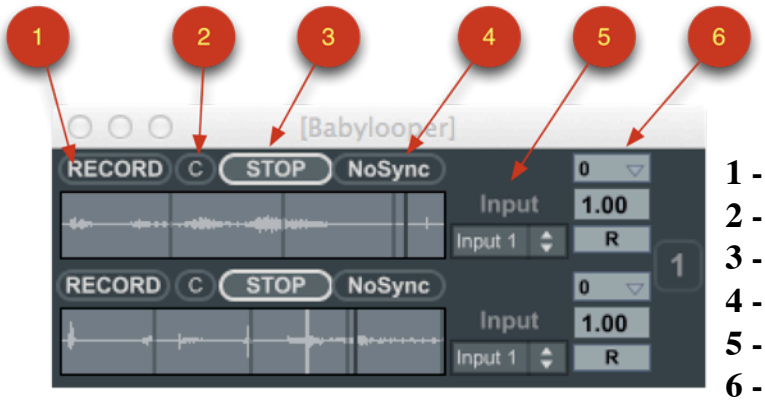


Babylooper (SFX)

Babylooper est un petit module qui permet de faire des boucles asynchrones par rapport à celle de Logelloop. On peut y enregistrer 2 boucles qui seront totalement indépendantes l'une de l'autre. La taille maximale des boucles dans Babylooper est de 20 secondes. Babylooper est idéal pour faire des bourdons...

Avec Babylooper vous pouvez faire Record / Play / Mute / Erase avec seulement un bouton de clavier ou pédalier! Notez toutefois que lorsque vous utilisez la souris, vous serez contraint d'utiliser le bouton Record (1) pour faire l'enregistrement et la lecture. Dans ce cas, le bouton C (2) vous servira à effacer la piste et le bouton Stop/Play (3) à Muter/ Démuter la piste.

Le bouton Sync (4) permet de synchroniser les arrêts et démarrages de Babylooper à la fonction Mute de Logelloop.



1 - Record / Play
2 - Clear
3 - Play / Stop
4 - Sync mode
5 - Input channel setting
6 - Speed settings

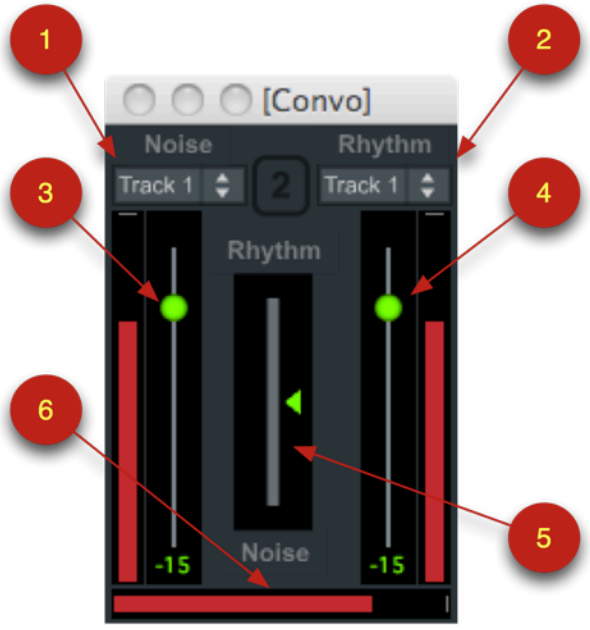
MIDI and Keyboard commands for Babylooper are :

• Command 1 : First push ---> Record on track one
• Command 1 : Second push ---> Stop Recording and play on track one
• Command 1 : Long push ---> Erase track one
• Command 1 : Short push while there is sound in track one---> Stop / Play

• Command 2 : First push ---> Record on track two
• Command 2 : Second push ---> Stop Recording on track two
• Command 2 : Long push ---> Erase track two
• Command 2 : Short push while there is sound in track two ---> Stop / Play

• Command 3 : Sync mode toggle on track one
• Command 4 : Sync mode toggle on track two

Convolution (SFX)



1 - Selecteur d'entrée de son à convoluer
2 - Selecteur d'entrée du générateur d'enveloppe
3 - Niveau du son 1
4 - Niveau du son 2
5 - Balance de la Convolution
6 - Volume de sortie

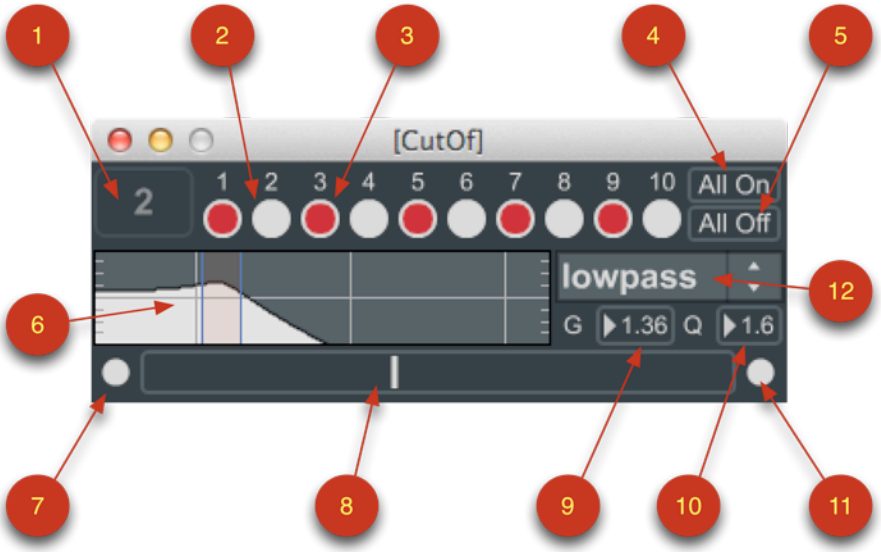
Le principe de la convolution est d'appliquer l'enveloppe d'un son à un autre son.
Avec le module Convo, vous pouvez par exemple, moduler un bourdon à l'aide d'une percussion.
Pour cela, enregistrez un son de bourdon dans la piste 1 de Logelloop, enregistrez une percussion dans la piste 2 et ensuite choisissez la piste 1 dans la partie gauche (1 - noise) de Convo et la piste 2 dans la partie droite (2 - Rythm). La sortie audio sera la convolution de ces deux sons.

Les contrôleurs MIDI pour Convo sont :

SFX Controller 1 : Niveau d'entrée du son 1
SFX Controller 2 : Niveau d'entrée du son 2
SFX Controller 3 : Balance de la convolution

Vous pouvez affecter n'importe quel contrôleur MIDI à ces réglages dans Préférences/Midi/ SFX Controllers.

CutOf (SFX)



1 - Slot SFX dans lequel est inséré CutOf
2 - Bouton d'insertion par piste (Blanc = Off)
3 - Bouton d'insertion par piste (Rouge = On)
4 - Bouton «All On» insère CutOf sur toutes les pistes
5 - Bouton «All Off» ôte CutOf de toutes les pistes
6 - Affichage de la partie non coupée du signal
7 - Met le curseur à la position minimale
8 - Curseur permettant de déplacer la fréquence centrale du filtre
9 - Indication du gain de compensation du filtre
10 - Indication du coefficient Q de largeur du filtre
11 - Met le curseur à la position maximale
12 - Choix du filtre (lowpass, highpass, bandpass)

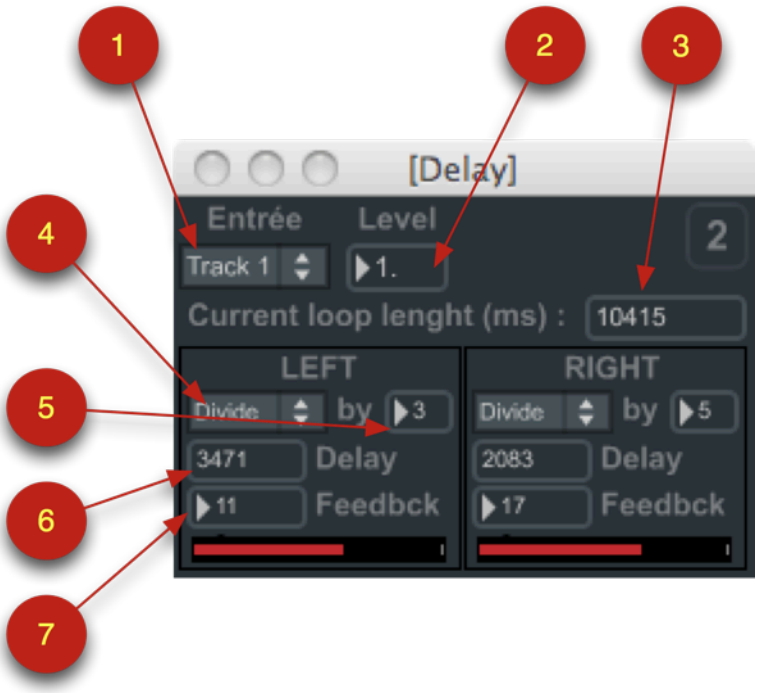
Ce module agit comme un filtre qui coupe une partie du spectre du signal entrant. Si l'on choisi «lowpass» dans le sélecteur de filtre (12), il ne laisse passer que la partie la plus basse du spectre audio. Si l'on choisi «highpass» il ne laisse passer que les aigues. Enfin, si l'on choisi «bandpass», il agit en tant que filtre passe bande.

Pour l'utiliser, il vous faut insérer l'effet dans l'un des slot SFX puis de clicker sur les boutons d'insertion (2-3). Pour insérer le filtre sur toutes les pistes en un click utiliser le bouton «All On» (5).

Les commandes MIDI ou clavier pour CutOf sont :
• Commande 1 : Insertion / Arret du filtre sur la piste 1
• Commande 2 : Insertion / Arret du filtre sur la piste 2
• Commande 3 : Insertion / Arret du filtre sur la piste 3
Etc. jusque la commande 8.
Les canaux 9 et 10 ne sont pas commandables en MIDI, si vous avez besoin de la commander à l'aide d'un bouton MIDI, vous pouvez utiliser une macro.

Controller Midi ou Macros pour piloter CutOf :

SFXController 1 : Fréquence centrale du filtre
SFXController 2 : Gain du filtre (de 0 à 127, 11 = Gain de 1.)
SFXController 3 : Q du filtre



1 - Sélecteur de piste ou d'entrée pour alimenter le Delay
2 - Niveau d'entrée
3 - Longueur de la boucle courante dans Logelloop
4 - Opérateur affectant la longueur de boucle pour obtenir la durée du délai
5 - Opérande affectant la longueur de boucle pour obtenir la durée du délai
6 - Durée effective du délai
7 - Pourcentage de Feedback

La durée du délai est en relation avec la dernière boucle enregistrée dans Logelloop, enregistrez une nouvelle boucle ou si vous changez de boucle avec Nextloop, la longueur du délai sera automatiquement recalculée. Si vous faites une Multiplication, la longueur de la boucle change, mais la durée du délai ne change pas.

Lorsque vous basculez en enregistrement ou lorsque vous effacez la dernière boucle enregistrée, la longueur du délai ne passe pas à zéro. Delay attend qu'une nouvelle longueur de boucle lui soit communiquée pour changer de durée.

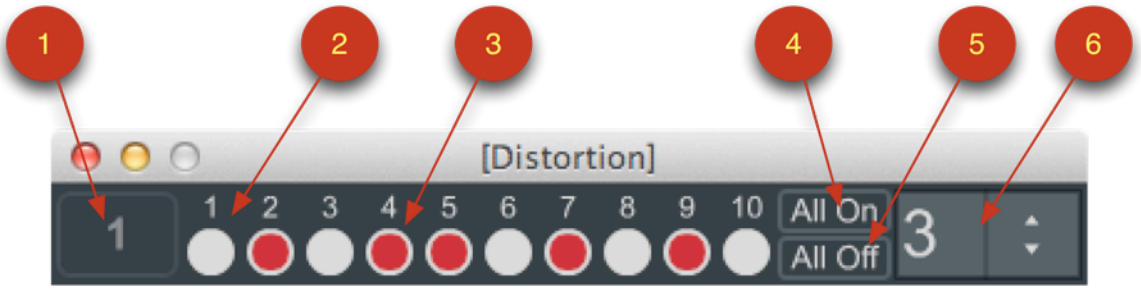
Les contrôleurs MIDI pour Delay sont

SFX Controller 1 : Niveau d'entrée
SFX Controller 2 : Feedback pour le canal gauche
SFX Controller 3 : Feedback pour le canal droit

Vous pouvez affecter n'importe quel contrôleur MIDI à ces réglages dans Préférences/Midi/ SFX Controllers.

La sortie du Delay est dirigée vers la tranche SFX de Logelloop.

Distortion (SFX)



1 - Slot SFX dans lequel est inséré Distortion
2 - Bouton d'insertion par piste (Blanc = Off)
3 - Bouton d'insertion par piste (Rouge = On)
4 - Bouton «All On» insère la Distortion sur toutes les pistes
5 - Bouton «All Off» coupe la Distortion sur toutes les pistes
6 - Niveau de distorsion (1 = minimum, 5 = Maximum, 3 par défaut)

Ce module permet d'ajouter facilement de la distorsion sur l'une ou l'autre des pistes de Logelloop. Il suffit de charger l'effet dans l'un des slot SFX puis de clicker sur les boutons d'insertion (2-3). Pour insérer la distorsion sur toutes les pistes en un click utiliser le bouton «All On» (5).
Le niveau de distorsion est modulable, de 1 à 5. Par défaut, au démarrage du SFX, la distorsion est égale à 3.

Les commandes MIDI ou clavier pour Distortion sont :
• Commande 1 : Insertion / Arret de la distorsion sur la piste 1
• Commande 2 : Insertion / Arret de la distorsion sur la piste 2
• Commande 3 : Insertion / Arret de la distorsion sur la piste 3
Etc. jusque la commande 8.
Les canaux 9 et 10 ne sont pas commandables en MIDI, si vous avez besoin de la commander à l'aide d'un bouton MIDI, vous pouvez utiliser une macro.

Messages de Macros pour piloter Distortion :

SFXSendMessage Index_du_SFX Disto_all ON
SFXSendMessage Index_du_SFX Disto_all OFF
SFXSendMessage Index_du_SFX Disto_level 1 (valeur allant de 1 à 5)
SFXSendMessage Index_du_SFX 1 ON
SFXSendMessage Index_du_SFX 1 OFF
Idem pour toutes les pistes, jusqu'à 10...
SFXSendMessage Index_du_SFX 10 ON
SFXSendMessage Index_du_SFX 10 OFF

Granulaterre (SFX)

Granulaterre est un arpégiateur basé sur la synthèse granulaire. Pour l'utiliser, vous devez d'abord soit enregistrer un échantillon de son, soit en charger un depuis votre disque dur. Pour charger du son depuis votre disque dur, utilisez le bouton dédié (1), utilisez la commande 1 ou envoyez une commande depuis une macro.

Après cela, mettez le bouton ON/OFF sur ON, cliquez sur quelques boutons dans la grille afin d'obtenir une structure rythmique et choisissez une longueur de grain (18) et une hauteur de son (19, 20 et 21).

Granulaterre et le Métronome

Si Granulaterre est dans le mode 'Synced S' cela signifie qu'il sera l'esclave du métronome de Logelloop et que vous ne pourrez agir sur les réglages de métronome que depuis Logelloop. Cela est particulièrement utile si vous souhaitez que Granulaterre fonctionne en synchronisation avec Logelloop.

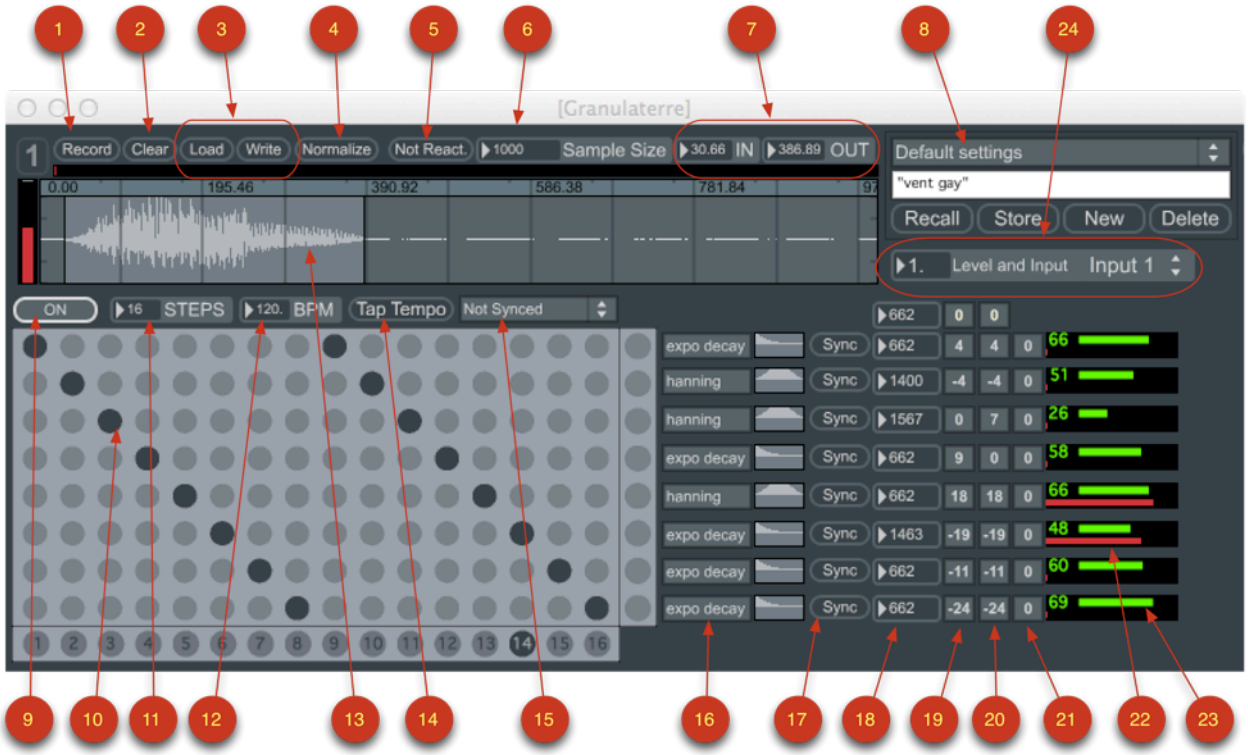
Si Granulaterre est en mode 'Synced M' cela signifie que Granulaterre sera l'esclave du métronome de Logelloop et que vous pourrez changer les réglages de Métronome depuis Granulaterre.

Si Granulaterre est en mode 'Beat synced S' cela signifie que Granulaterre sera l'esclave du métronome de Logelloop seulement pour la pulsation et que vous pourrez choisir une mesure différente pour Granulaterre.

Si Granulaterre est en mode 'Not Synced', cela signifie que Granulaterre fonctionne sur son propre Métronome et est totalement indépendant.

Sorties audio :

Granulaterre possède 8 canaux qui sont routés vers les 8 dernières tranches de Logelloop lorsque Logelloop est en Mono. Si Logelloop est en Stereo, le son de Granulaterre sera routé vers les tranches 7 à 10 de Logelloop. Les 8 menus sur le côté droit de Granulaterre (24) permettent de choisir si un canal de Logelloop joue seulement les sons de Logelloop, les sons de Granulaterre ou les deux à la fois.



1 - Enregistrement de l'échantillon
2 - Effacement de l'échantillon
3 - Charger/Sauver un son sur le disque dur
4 - Normalise l'échantillon
5 - En «Reactive mode», le déplacement de la sélection de son rejoue l'échantillon
6 - Changer la taille des échantillons
7 - Début et Fin de la sélection
8 - Section d'enregistrement de réglages
9 - Démarre l'arpégiateur
10 - Un son sera joué pour chaque point coché
11 - Nombre de temps (de 1 à 16)
12 - Vitesse du métronome
13 - Zone de sélection et vu sur l'échantillon
14 - Tap tempo
15 - Choix de réglage du métronome (par rapport au métronome de Logelloop)
16 - Forme des grains
17 - Synchroniser la taille des grains à la sélection
18 - Taille des grains
19 - Hauteur du grain en début de note
20 - Hauteur du grain en fin de note
21 - Hauteur du grain
22 - Vumètre (en rouge)
23 - Potentiomètre de volume (en vert)
24 - Entrée son et niveau (à 1 par défaut)

Pour affecter une commande MIDI à Granulaterre, allez dans le panneau de préférences (Midi/Commandes/Plug-ins SFX) choisissez une note MIDI, un «controle change» ou encore un «Program Change» pour les 3 premières commandes. Elles seront affectées à Granulaterre de la manière suivante :

• Commande 1 : Enregistre un échantillon sonore
• Commande 2 : Bascule ON/OFF de Granulaterre
• Commande 3 : Tap tempo
• Commande 4 : Efface l'échantillon sonore

Pour les commandes au clavier ou clavier USB spécial vous pouvez procéder de la même manière en vous rendant aux endroits dédiés dans les préférences :

• Commandes au clavier/Plug-ins SFX
• Pédalier LJ/Commandes/Plug-ins SFX
• Clavier USB spécial/Commandes/Plug-ins SFX

Vous pouvez aussi commander Granulaterre à partir des Macros en envoyant des messages du type : *sfx_cmd_1*, *sfx_cmd_2, etc*. D'autres commandes plus spécifiques sont également possibles pour Granulaterre, merci de vous reporter à l'aide des macros, section Granulaterre pour en savoir plus.

Les contrôleurs Midi et Macro pour le Granulaterre sont :

Contrôleur SFX 1 : Niveau d'entrée
Contrôleur SFX 2 : Niveau de sortie de tous les canaux
Contrôleur SFX 3 : Début de la sélection dans la waveform
Contrôleur SFX 4 : Fin de la sélection dans la waveform

Vous pouvez affecter n'importe quel contrôleur MIDI à ces réglages dans Préférences/Midi/ SFX Controllers.

Enregistrement des réglages dans Granulaterre

Granulaterre nécessite beaucoup de réglages, il est donc intéressant de pouvoir enregistrer ces réglages séparément de ceux de Logelloop. Cette section possède le même fonctionnement que la section preset de Logelloop.

Si vous voulez qu'une mémoire de réglages de Logelloop mémorise les réglages de Granulaterre, vous devez d'abord faire un preset dans Granulaterre, et ensuite enregistrer les réglages de Logelloop.

Un preset de Granulaterre peut être chargé à partir d'une Macro grâce à la syntaxe suivante :

SFXRecallPreset nomdemonpreset

Ou, si le nom du preset contient des espaces :

SFXRecallPreset "nom de mon preset"

Pitcher (SFX)

Ce SFX sera expliqué dans une version ultérieure du mode d'emploi.

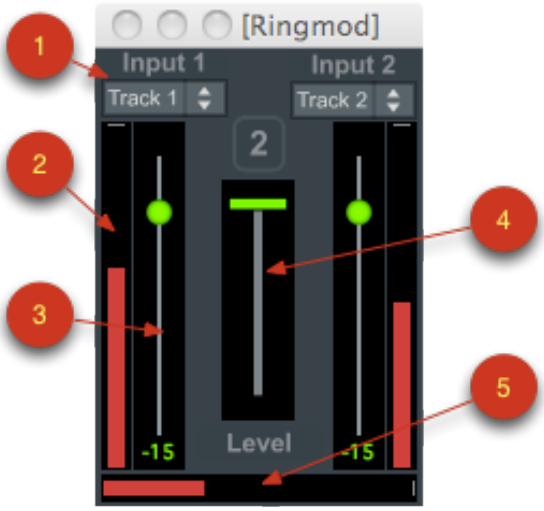
QuadDelay (SFX)

Ce SFX sera expliqué dans une version ultérieure du mode d'emploi.

QuadPitchDelay (SFX)

Ce SFX sera expliqué dans une version ultérieure du mode d'emploi.

RingMod (Modulation en anneau - SFX)



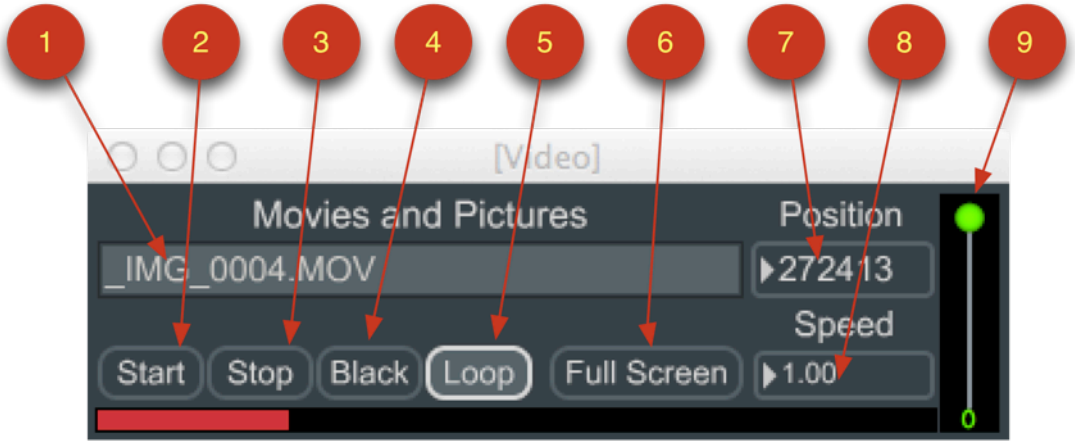
1 - Sélection du canal d'entrée
2 - Vu mètre affichant le niveau d'entrée
3 - Niveau pour chaque entrée
4 - Niveau de sortie
5 - Vu mètre affichant le niveau du son résultant de la modulation en anneau

Ce module de modulation en anneau multiplie les signaux audio, il en résulte un troisième signal très différent. Les 2 signaux originaux proviennent des pistes de Logelloop ou des entrées audio.

Les contrôleurs Midi pour le RingMod sont :

Contrôleur SFX 1 : Niveau de l'entrée 1
Contrôleur SFX 2 : Niveau de l'entrée 2
Contrôleur SFX 3 : Niveau de la sortie

Vous pouvez affecter n'importe quel contrôleur MIDI à ces réglages dans Préférences/Midi/ SFX Controllers.



Si un dossier est choisi dans la section «Dossier de recherche pour les vidéos» dans les préférences à l'onglet «Files & Multimedia», le contenu de ce dossier sera affiché dans le menu du SFX Video (1). Le bouton Start (2) démarre la vidéo, Stop (3) arrête la lecture, Loop (5) permet la lecture vidéo en boucle et «Full Screen» (6) passe la vidéo en plein écran. Speed (8) permet de changer la vitesse de lecture de la vidéo.

Si la vidéo contient des sons, ces sons seront lus au travers du sound manager du Mac et non pas par la carte son. Le son sera modulable à l'aide du fader (9).

Le module Vidéo peut également lire des images.

Si vous souhaitez passer l'écran au noir alors qu'une vidéo ou une image est chargée, cliquez sur Black (4).

Les commandes Midi pour le SFX Video sont :

Commande SFX 1 : Start
Commande SFX 2 : Stop
Commande SFX 3 : Noir
Commande SFX 4 : Loop mode
Commande SFX 5 : Plein écran

Messages de Macros
Pour commander le SFX Vidéo par une macro, il est possible d'utiliser les messages suivants :

Pour choisir un fichier vidéo dans le menu :
SFXSendMessage Index_du_SFX Select Nom_du_fichier
ce qui donne, si le SFX est chargé dans le slot 2 :
SFXSendMessage 2 Select My_Video_File.MOV

Pour positionner la tête de lecture à un endroit précis :
SFXSendMessage Index_du_SFX Set_video_position Valeur

Pour changer le volume sonore :
SFXSendMessage Index_du_SFX Sound_level Niveau (entre 0. et 1.)

Pour changer la vitesse, le message doit être le suivant :
SFXSendMessage Index_du_SFX Speed Vitesse (entre 0. et 5.)

Les commandes s'expriment de la manière suivante :
SFXSendMessage Index_du_SFX Command Start
SFXSendMessage Index_du_SFX Command Stop
SFXSendMessage Index_du_SFX Command Black
SFXSendMessage Index_du_SFX Command Fullscreen
SFXSendMessage Index_du_SFX Command Loop

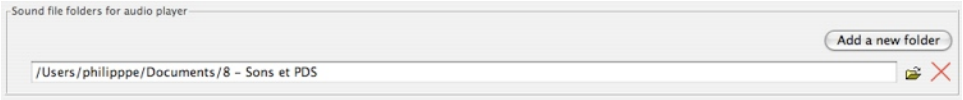
La variable $video_position$ permet de connaître la position de la tête de lecture vidéo dans les macros.

Les commandes de ce SFX peuvent également s'exprimer de la manière habituelle :
SFXCommand 2 1 // Pour faire un Start
SFXCommand 2 2 // Pour faire un Stop
Dans ce cas, référez-vous aux commandes midi qui sont détaillées plus haut.

5 Lecteur de fichiers sonores

Les fonctions des lecteurs de fichiers sonores

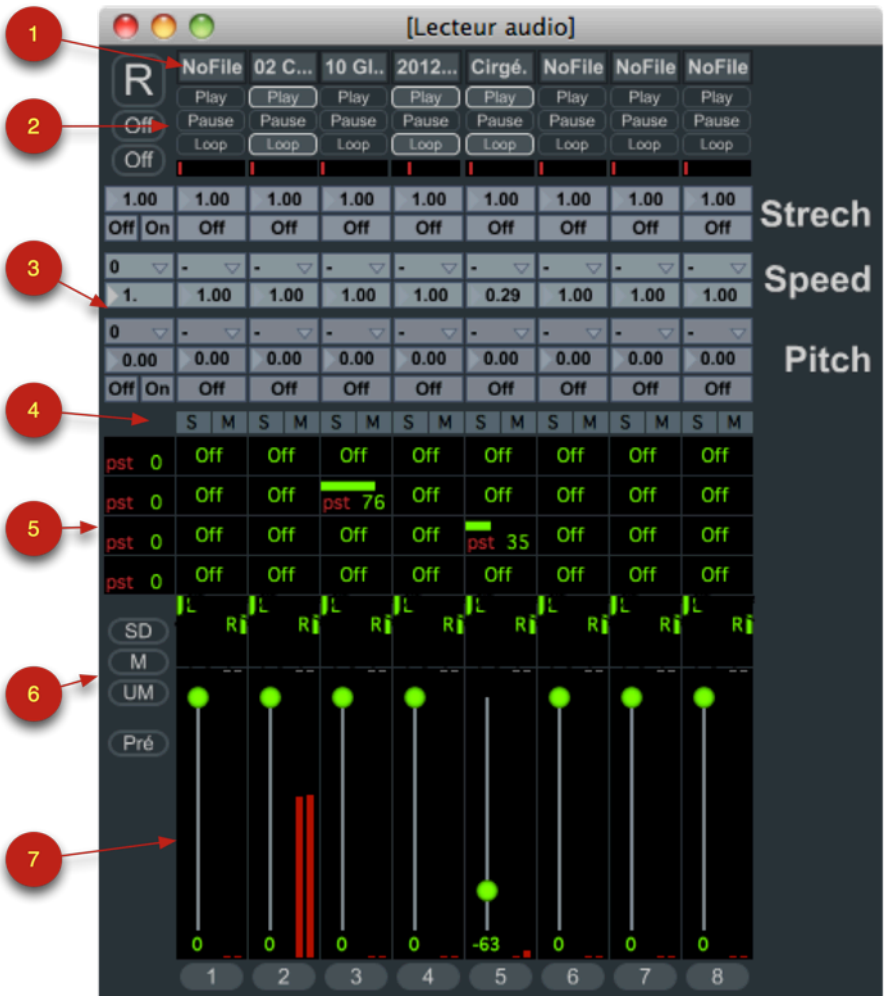
Les lecteurs de fichiers sonores permettent de lire des sons présents sur le disque dur de votre ordinateur. Vous pouvez lire jusque 8 fichiers stéréo en même temps.
Pour l'utiliser, vous devez d'abord sélectionner un dossier contenant des fichiers sonores dans les préférences.



Ouvrez les préférences, sélectionnez «Audio», sélectionnez «fichiers sons»
et choisissez un dossier en cliquant sur l'icône jaune qui se trouve à droite dans le panneau "Dossier de recherche de fichiers audio pour le lecteur"

Notez que vous pouvez sélectionner plusieurs dossiers si cela est nécessaire.

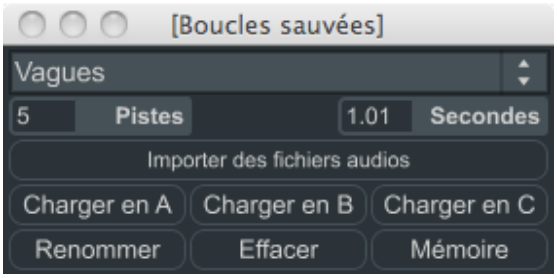
Cliquez sur APPLIQUER pour fermer les préférences et revenez à la fenêtre du lecteur de fichiers sonores.



1 - Charger un fichier
2 - Lire, arrêter, mettre en pause, lire en boucle
3 - Reglages d'étirement, de vitesse, de hauteur
4 - Solos et Mutes
5 - Auxiliaires et envois vers les effets
6 - Solo defeat, Mute All, Unmute all
7 - Niveau et Vumetres

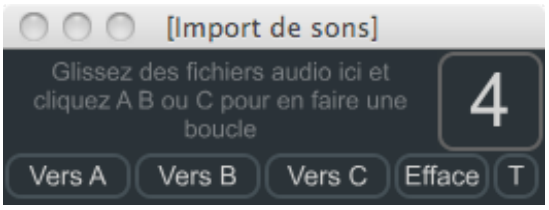
6 Sauvegarde et rappel de boucles

La fenêtre «Boucles sauvées»



La fenêtre «Boucles sauvées» vous permet de recharger des boucles précédemment enregistrées sur le disque dur à partir de Logelloop.
Lorsque vous faites CopyToFile, le contenu de la boucle actuelle est enregistré dans le dossier que vous avez choisi à cet effet dans les préférences. Pour recharger une boucle, procédez de la sorte :

- Ouvrez la fenêtre « Boucles sauvées»
- Sélectionnez un item dans le menu qui se trouve en haut de la fenêtre
- Si la boucle choisie a été sauvée à l'aide de la fonction CopyToFile, son nom ressemblera à ceci : "20060319-122325". Ce nom est donné automatiquement par Logelloop sur le mode suivant "AnnéeMoisJour-HeureMinutesSecondes"
- Vous pouvez alors renommer la boucle précédemment sauvegardée en cliquant sur RENAME FILE
- Ensuite, vous pouvez la rappeler dans Logelloop en utilisant les boutons : LOAD IN A, LOAD IN B ou LOAD IN C
- Vous pouvez aussi choisir de la supprimer en utilisant le bouton DELETE FILE
- Lorsque vous copiez une boucle sur votre disque dur, l'état global de la console de Logelloop est également enregistré. Pour remettre Logelloop dans cet état après avoir chargé une boucle, vous pouvez cliquer sur LOAD PRESET. Notez que cette fonction ne fonctionnera que sur la boucle courante, ce qui signifie que lorsque vous êtes en A et que vous voulez charger une boucle en B, vous devrez vous rendre en B avant de recharger les réglages de cette boucle en utilisant le bouton LOAD PRESET.



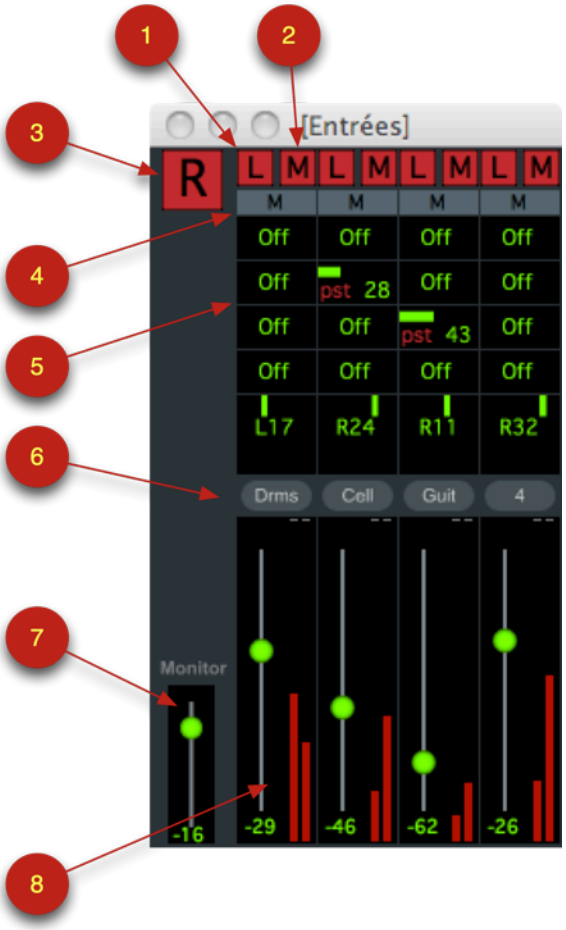
Pour construire des boucles à partir de fichiers sonores présents sur le disque dur, il vous faut ouvrir la fenêtre «Import de sons».

Une fois cette fenêtre ouverte, il ne vous reste plus qu'à glisser et déposer vos fichiers dans la zone dédiée. Vous pouvez charger jusqu'à 10 fichiers à la fois. Ensuite, il vous faudra cliquer sur l'un des boutons suivants : «vers A», «vers B» ou «vers C» et vos fichiers seront chargés dans la boucle choisie.
Si vous avez glissé des fichiers de longueurs différentes, c'est le plus long d'entre eux qui fixera la longueur de la boucle résultante.

Le bouton Efface effacera des fichiers glissés par erreur dans le la fenêtre «Import de sons».

Le bouton permet d'activer le calcul de tempo d'une boucle lors d'un import. Ce calcul se fera en tenant compte de la mesure indiquée dans Métronome.

7 La fenêtre d’entrées



1 - Dirige cette entrée vers le looper
2 - Dirige cette entrée vers le monitoring
4 - Recall enable - Autorise l’enregistrement des réglages dans les mémoires de réglages
4 - Mute cette entrée
5 - Départs vers les circuits auxiliaires et Panoramiques
6 - Nom de l’entrée
7 - Niveau du monitoring
8 - Niveaux d’entrées et Vumetres

Panoramiques d'entrées

Les panoramiques ont un effet sur la position du son dans les envois vers le monitor, mais si le looper est en mono cela n'aura pas d'influence sur l'enregistrement des boucles (Préférences/Préférences globales). Si le looper est en stéréo dans les préférences globales, la position des sons d'une entrée tiendra compte du panoramique et vous pourrez obtenir des boucles stéréophoniques.

Potentiomètres d'entrée et circuits auxiliaires

Le potentiomètre change le niveau de chaque entrée, pour les SFXs et aussi pour les boucles.

Les circuits auxiliaires permettent de diriger le son des entrées vers les effets VST ou si ces derniers sont réglés sur Bypass, directement sur une sortie de votre carte son. Les circuits auxiliaires peuvent être réglés sur PRE ou POST ce qui signifie que le potentiomètre changera aussi le niveau d'envoi dans les circuits auxiliaires ou pas.

Son entrant vers le circuit de monitoring (M)

Chaque entrée peut être dirigée vers le circuit de monitoring.
Pour cela, rendez-vous dans les préférences et dans 'Audio/entrées', sélectionnez 'Vers Moniteur'. Dans ce cas M sera rouge pour la tranche concernée de la fenêtre d'entrée et vous pourrez entendre le son de celle-ci dans le circuit de monitoring dont le volume doit être à un niveau différent de zéro. N'oubliez pas non plus de choisir les canaux de sorties pour le monitoring dans Préférences/Audio/Moniteur).

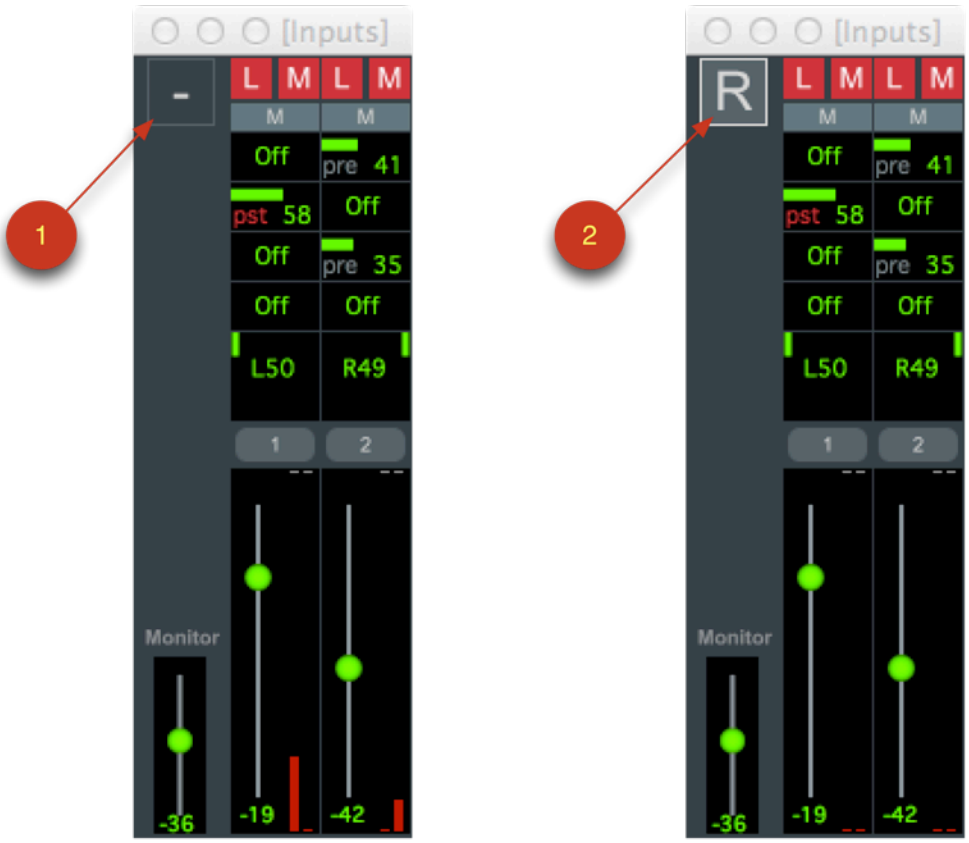
Son entrant vers le looper (L)

Chaque entrée peut être ou non dirigée vers le looper.
Si elle n'est pas dirigée vers le looper, le son qui y entre ne sera pas enregistré dans le looper. Cela peut-être intéressant si vous souhaitez avoir plusieurs instruments connectés à Logelloop, mais que vous souhaitez seulement enregistrer certains d'entre eux. Les autres pourront alors être dirigés vers le monitoring, les SFXs ou les circuits d'auxiliaires.

Pour choisir si un canal d'entrée est dirigé vers le looper, allez dans «préférences/Audio/entrées» et sélectionnez Vers Looper pour l'entrée concernée.

Mémorisation des réglages de la fenêtre d'entrée

Pour que les réglages de la fenêtre d'entrée soient mémorisables, cliquez sur le bouton «-» (1) qui se trouve sur le côté droit de la fenêtre. Le bouton deviendra rouge et affichera un «R» (pour «recall enabled») et lorsque vous ferez une nouvelle mémoire de réglage avec le bouton «NEW» ou que vous en modifierez une à l'aide de «STORE» les réglages de la fenêtre d'entrée seront également mémorisés et rappelés lorsque vous rechargerez cette mémoire.



8 Préférences

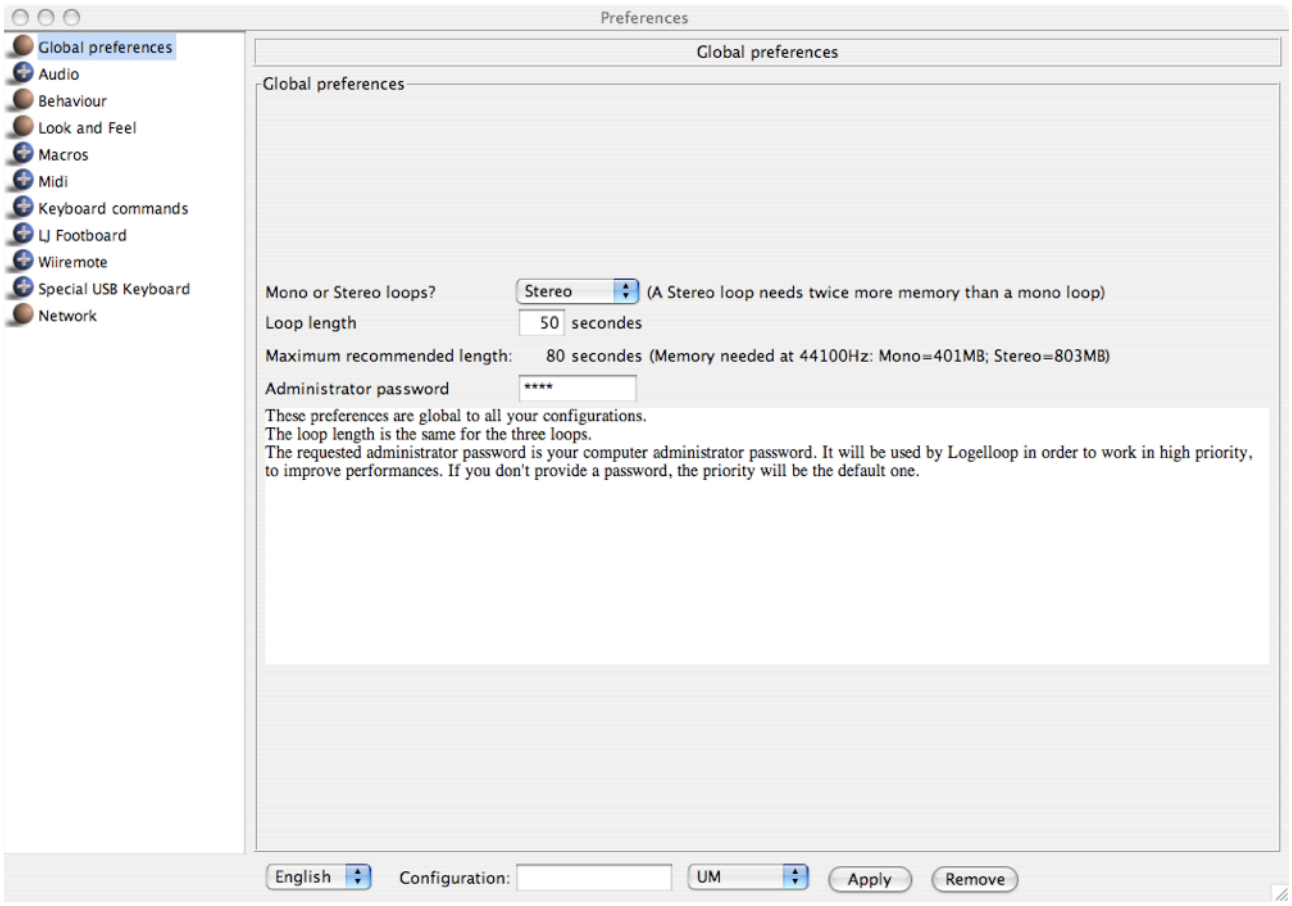
Les préférences de Logelloop

Les préférences de Logelloop permettent à l'utilisateur de configurer le logiciel pour ses propres besoins. C'est ici, par exemple, que vous pourrez décider de quelle note MIDI ou MIDI PC de votre clavier ou pédalier commandera l'une ou l'autre des commandes de Logelloop.

Pour sauver votre configuration de préférences, mettez un nom dans l'espace texte qui se trouve juste après «configuration :» puis, cliquez sur APPLIQUER.
Votre nouvelle configuration va alors apparaitre dans la liste des configurations disponibles.

En sélectionnant un nom dans le menu, vous pouvez à tout moment basculer d'une configuration à l'autre pour adapter Logelloop aux besoins du moment.

Le panneau de préférences globales



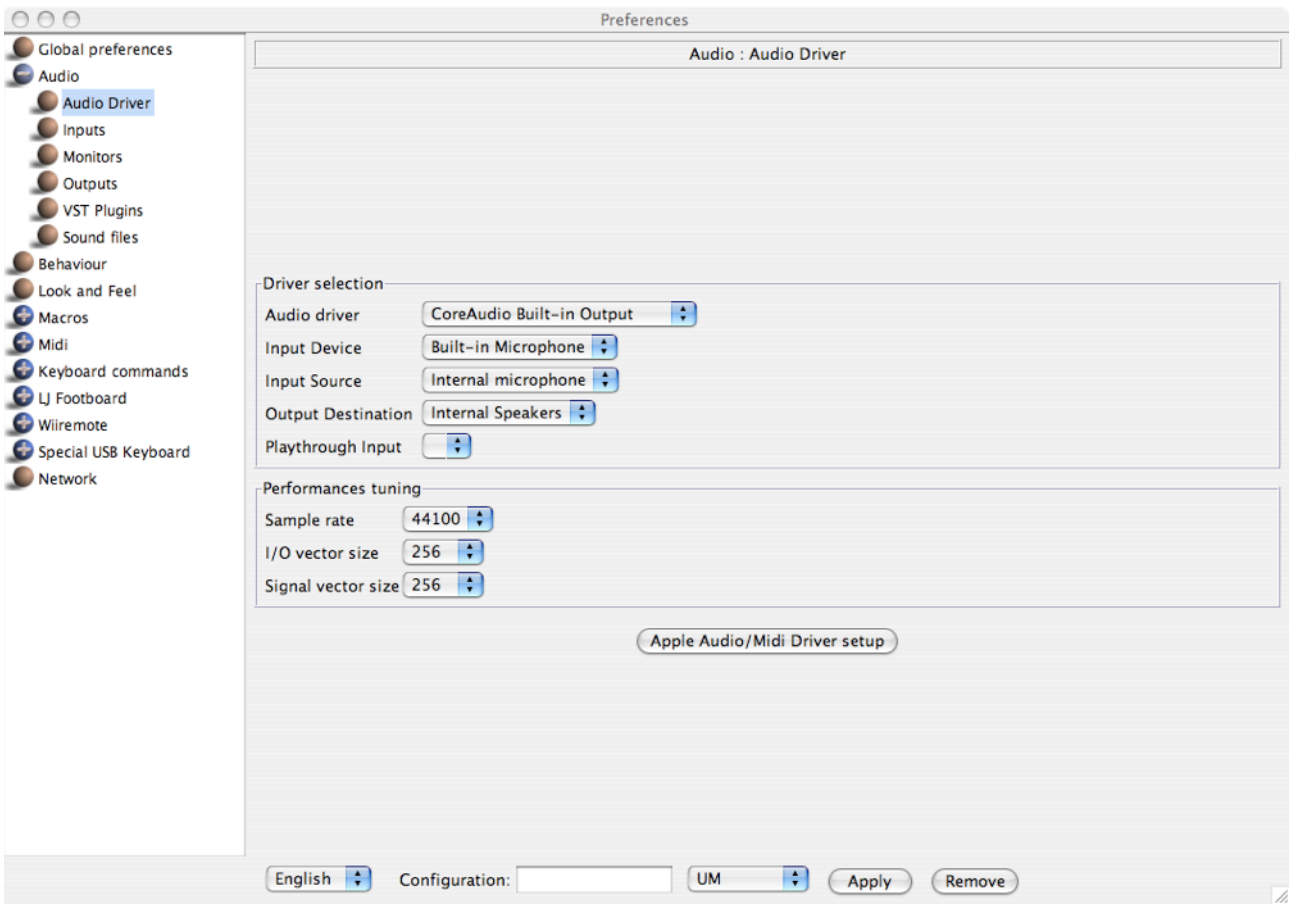
C'est là que vous pouvez choisir si Logelloop enregistre les boucles en mono ou en stéréo. Par défaut, Logelloop est mono. La position stéréo est intéressante pour les musiciens qui jouent des instruments que l'on sonorise généralement à l'aide de deux microphones : Accordéon, piano, clavier, etc. Il ne faudra pas oublier de bien positionner les boutons de panoramiques sur les voies d'entrées.

C'est aussi ici que vous pouvez modifier la longueur de vos boucles.
Comme les boucles sont enregistrées en mémoire vive (RAM) et non pas sur le disque dur, il est recommandé de ne pas abuser et de choisir une longueur de boucle en rapport à la mémoire disponible sur votre ordinateur.

Le «Mot de passe administrateur» permet de faire passer Logelloop en haute priorité sur votre ordinateur. Lorsque le mot de passe (celui que vous utilisez pour installer une nouvelle application par exemple ou pour ouvrir votre session utilisateur) est correctement renseigné dans Logelloop, une autre application ne pourra pas interrompre ce dernier.

Pour que ces options soient effectives, vous devez redémarrer Logelloop.

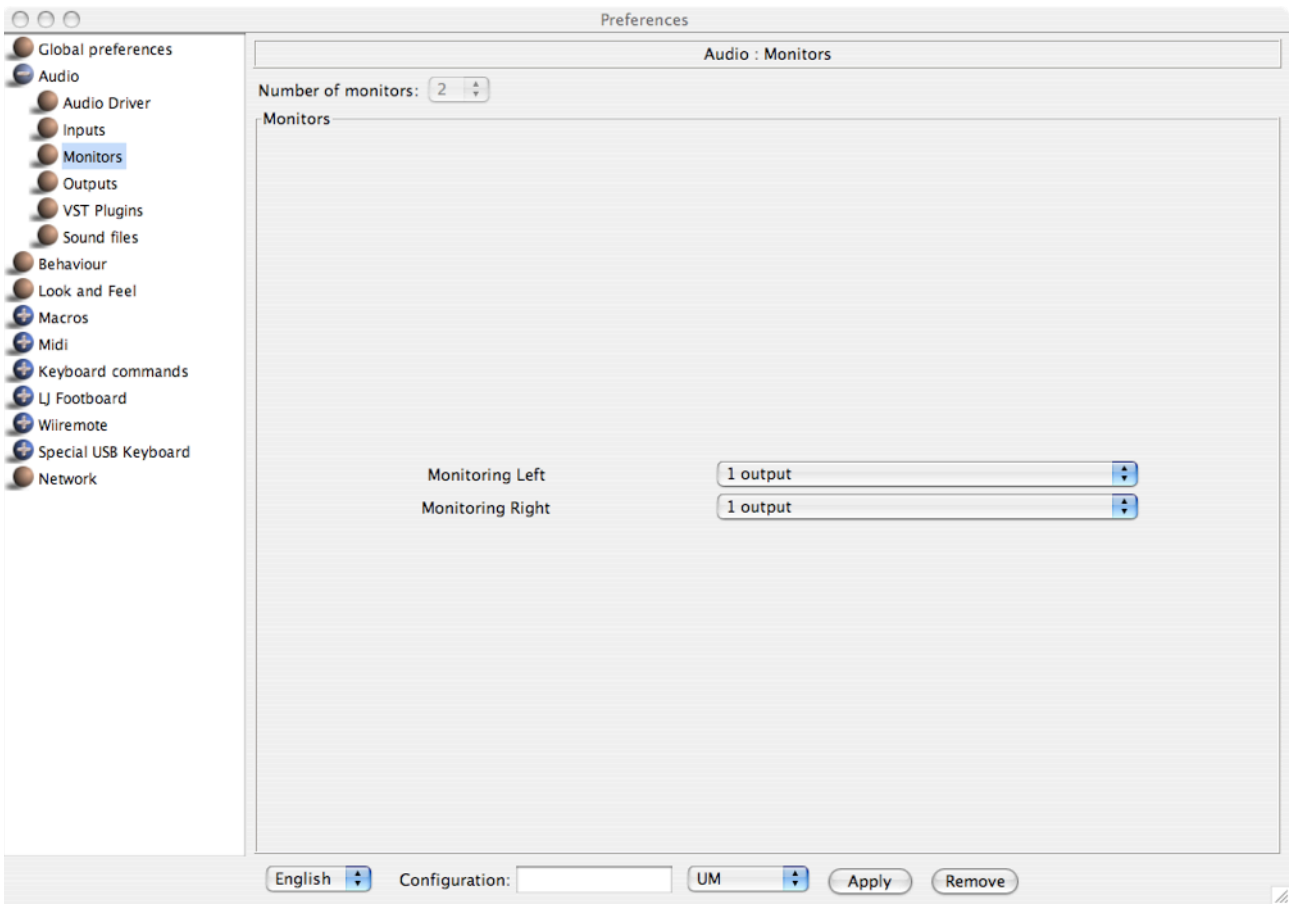
Le panneau de sélection du Driver Audio



C’est ici que vous choisissez la carte son que vous voulez utiliser.

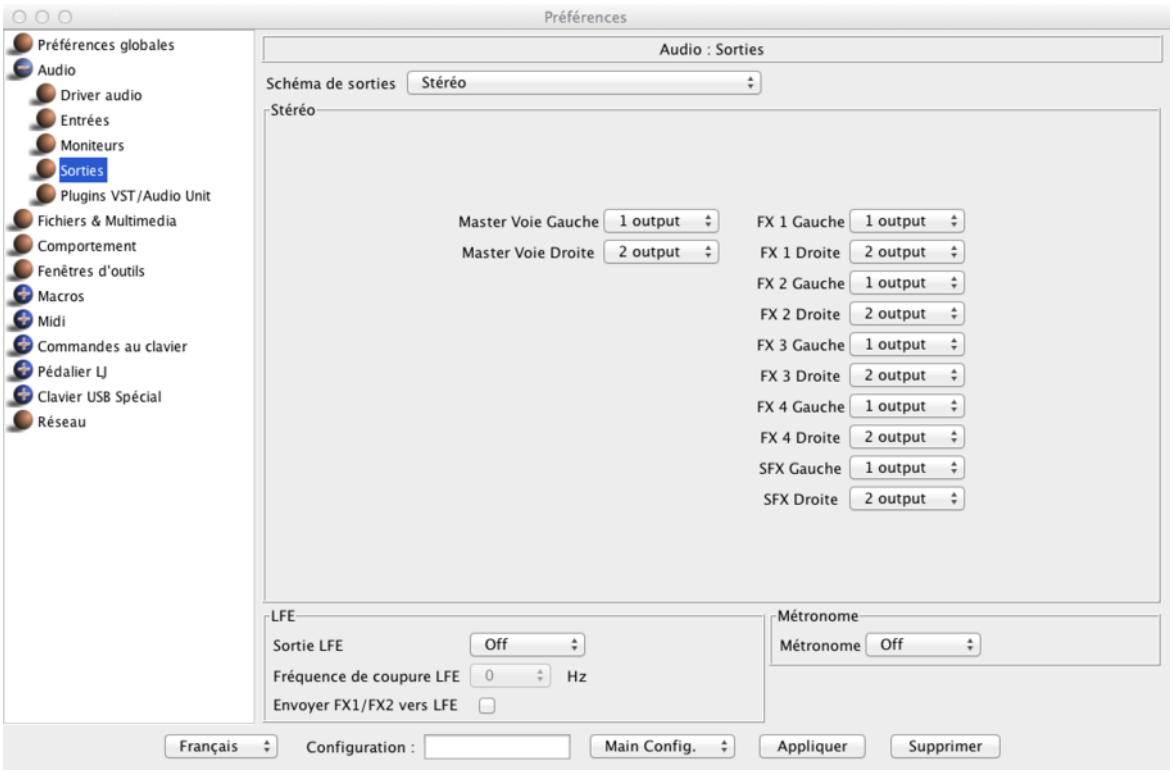
Vous pourrez aussi choisir la fréquence d'échantillonnage, ainsi que la taille de vecteurs (entrée/sorties et signal) autrement appelée taille de paquets. Plus la taille des vecteurs est élevée et moins le CPU de votre ordinateur est sollicité, en revanche plus la latence de Logelloop augmente. Il ne faut donc pas choisir un chiffre trop élevé. 256 semble être un bon compromis sur beaucoup d’ordinateurs.

Le panneau de réglage : Moniteur



Il est possible de router les entrées de Logelloop vers des sorties de votre carte son. Il peut y avoir de la latence en fonction de vos réglages de taille de vecteurs (voir le panneau de sélection du driver audio). Malgré cette latence, le monitoring peut s'avérer très utile si vous avez besoin de diriger le son des entrées vers le système son de façade ou de retour. Le niveau global du monitoring est réglable dans la fenêtre d'entrées et est enregistré dans les mémoires de réglages.

Les sorties

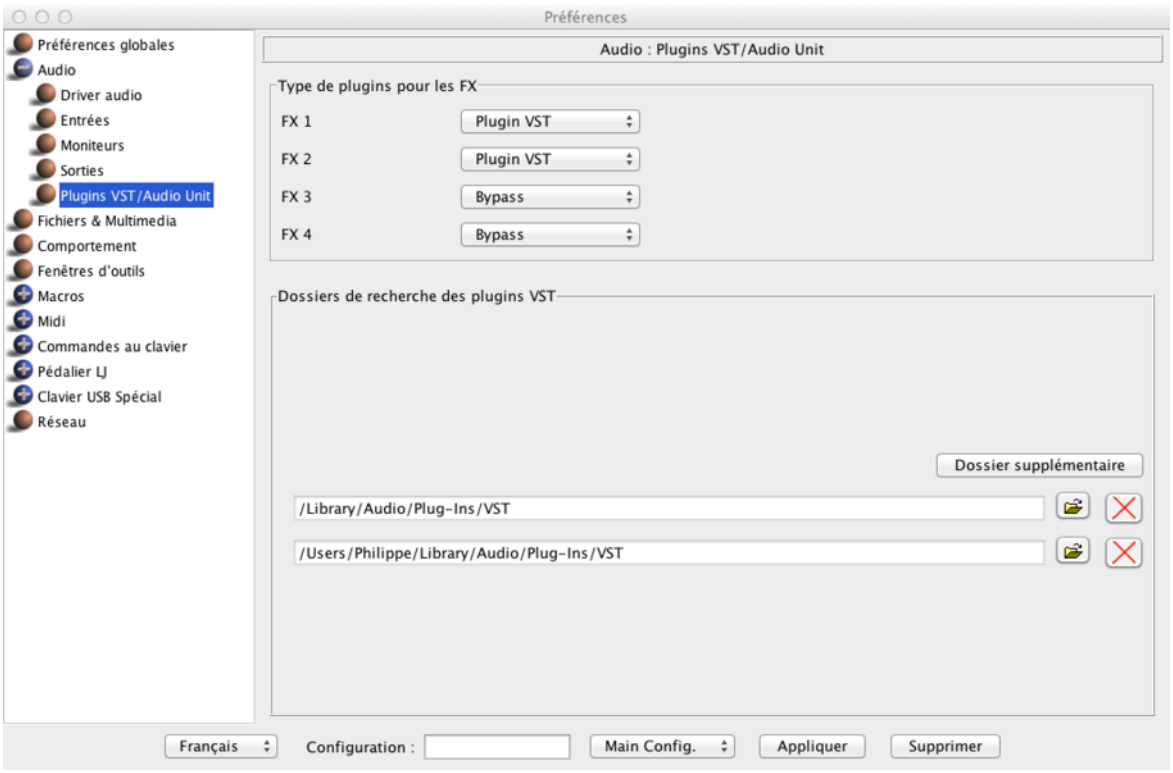


Dans ce panneau vous pouvez choisir que les configurations de sortie du son. Vous aurez le choix entre les cas suivants : Stéréo, Multipiste ou Spatialisé.

Stéréo : Les sorties sonores de Logelloop sont mixées et dirigées vers 2 sorties de votre carte son. Vous pouvez diriger les sorties d'effets vers d'autres sorties de votre carte son.

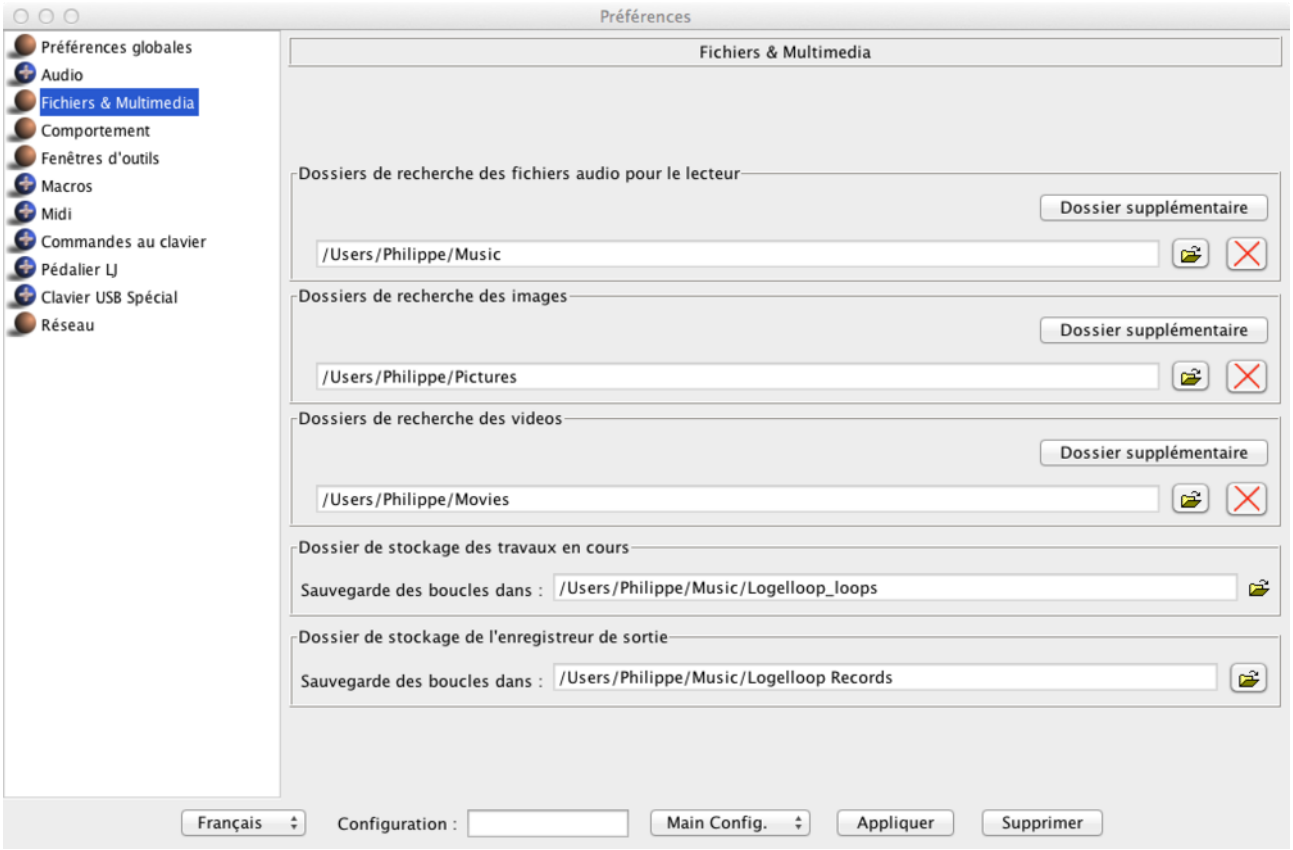
Multipiste : Cette configuration sert à diriger chaque piste de Logelloop séparément vers une console de mixage ou vers un enregistreur externe. C'est le choix idéal si vous souhaitez mixer vos boucles dans un logiciel de mixage.

Spatialisé : Dans ce mode, vous indiquez où se trouvent les Hautparleurs sur un cercle imaginaire (en degré) et ensuite, dans la fenêtre de mixage, le panoramique deviendra un bouton rotatif permettant de disposer le son à n'importe quel endroit de ce cercle (voir la section Panoramique).



C’est ici que vous pouvez choisir le nombre de plug-ins VST opérationnels.
Si vous laissez le canal en Bypass, il se comportera comme un circuit auxiliaire sur une console de mixage, permettant d’orienter le son vers un retour de scène ou un casque.

Ici vous choisissez également le ou les dossiers dans lesquels Logelloop ira chercher vos plug-ins VST. Vous pouvez choisir autant de dossiers que vous souhaitez.
Pour enlever un dossier, cliquez la croix rouge.

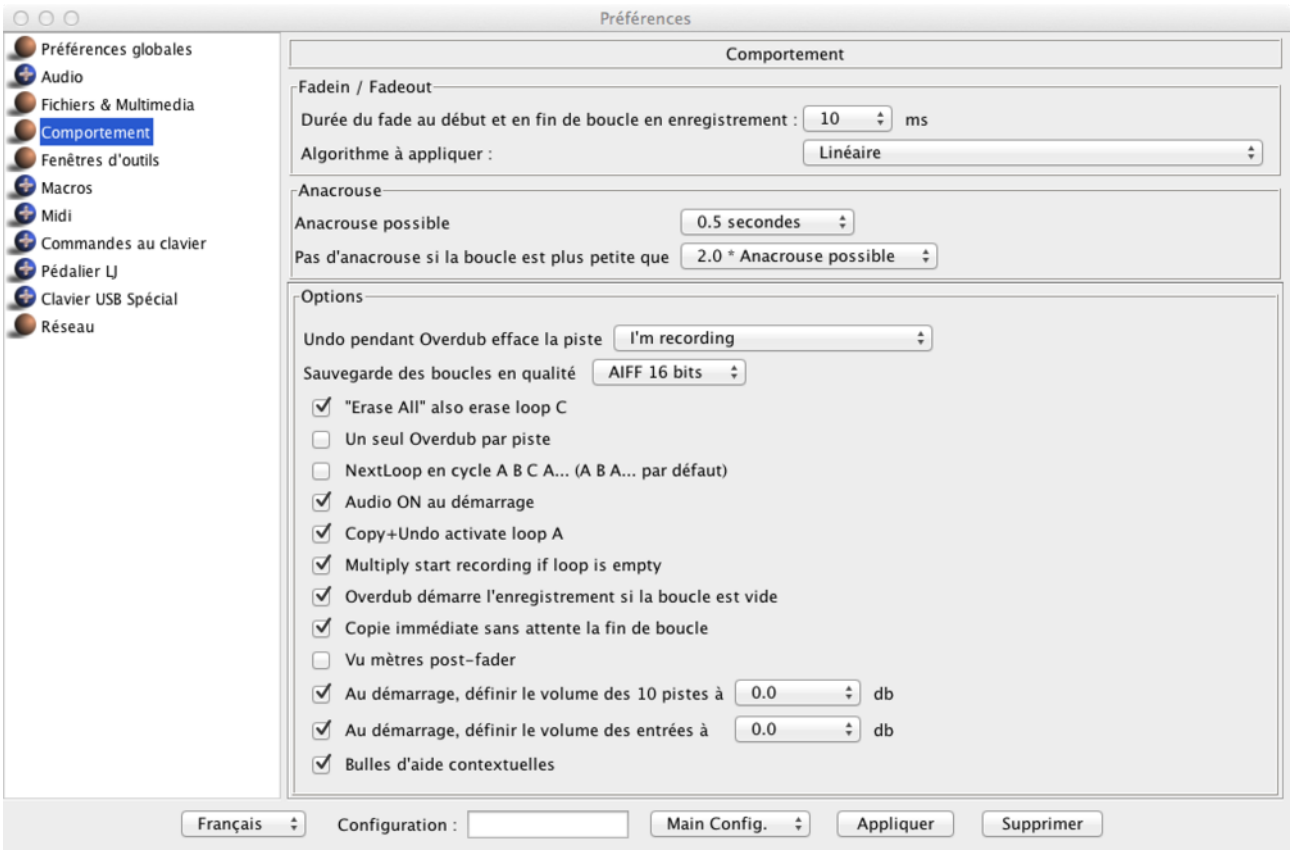


Dans Préférences/Fichiers & Multimédia se trouve un cadre qui s'appelle : «Dossier de recherche des fichiers audio pour le lecteur». Dans ce cadre vous choisissez où Logelloop cherche les fichiers sonores qui seront affichés dans le menu du "Lecteur audio". Seulement les fichiers Aif, Wave, et SDII seront reconnus. Pour l'instant, les MP3 ne sont pas reconnus. Vous pouvez choisir plusieurs dossiers si vous le souhaitez.

«Dossiers de recherche des images» et «Dossiers de recherche des vidéos» concernent le SFX Vidéo.

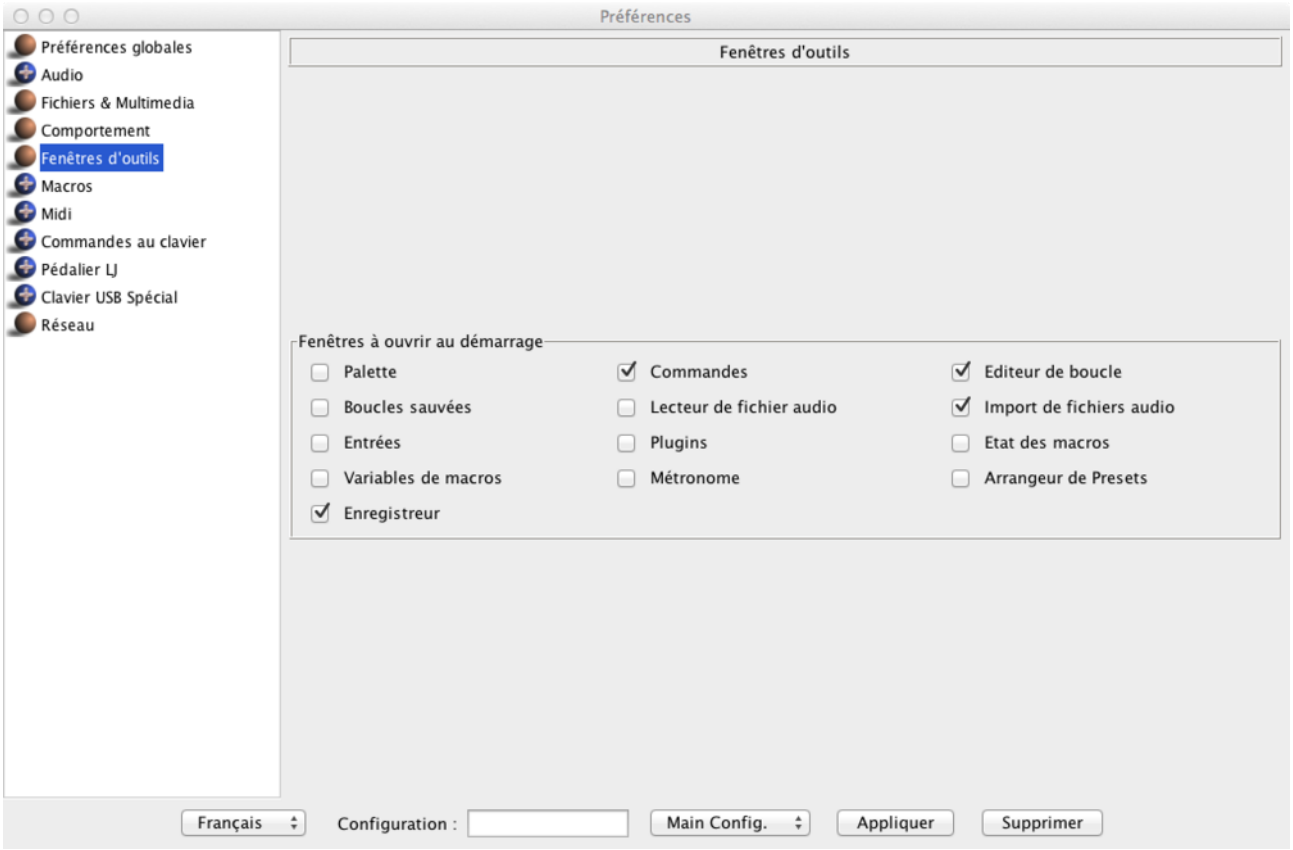
Dans «Dossier de stockage des travaux en cours» vous choisissez l'endroit où Logelloop écrit les boucles que vous sauvez à l'aide de la commande CopyToFile (voir Copy to File). C'est également l'endroit dans lequel Logelloop ira chercher les boucles que vous rappellerez dans "Saved Loops".

Réglages de comportement de Logelloop


Préférences
Préférences globales
Audio
Fichiers & Multimedia
Comportement
Fenêtres d'outils
Macros
Midi
Commandes au clavier
Pédalier LJ
Clavier USB Spécial
Réseau
Comportement
Fadein / Fadeout
Durée du fade au début et en fin de boucle en enregistrement : 10 ms
Algorithme à appliquer : Linéaire
Anacrouse
Anacrouse possible 0.5 secondes
Pas d'anacrouse si la boucle est plus petite que 2.0 * Anacrouse possible
Options
Undo pendant Overdub efface la piste I'm recording
Sauvegarde des boucles en qualité AIFF 16 bits
"Erase All" also erase loop C
Un seul Overdub par piste
NextLoop en cycle A B C A... (A B A... par défaut)
Audio ON au démarrage
Copy+Undo activate loop A
Multiply start recording if loop is empty
Overdub démarre l'enregistrement si la boucle est vide
Copie immédiate sans attente la fin de boucle
Vu mètres post-fader
Au démarrage, définir le volume des 10 pistes à 0.0 db
Au démarrage, définir le volume des entrées à 0.0 db
Bulles d'aide contextuelles
Français
Configuration :
Main Config.
Appliquer
Supprimer

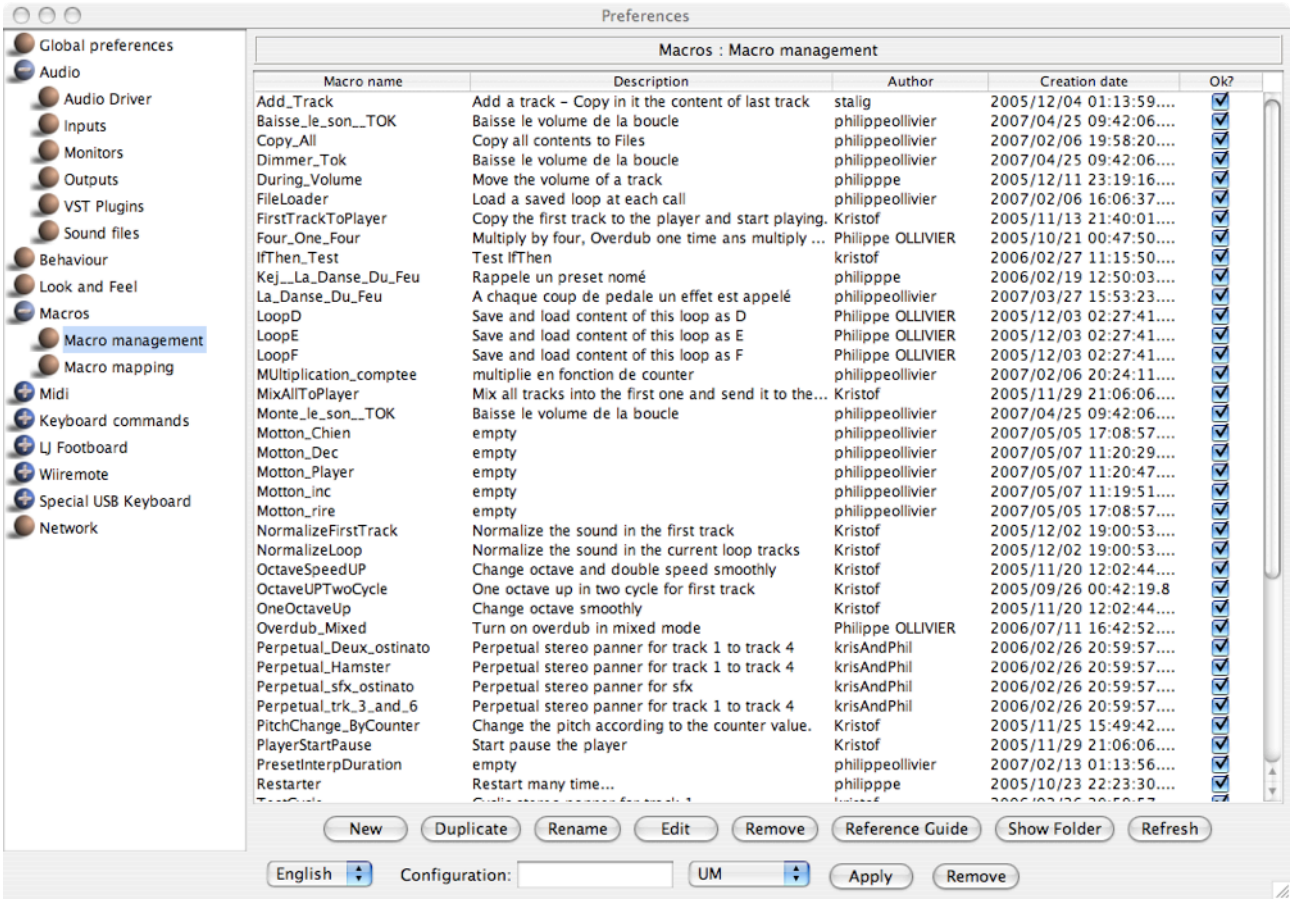
C’est ici que vous pouvez régler des préférences de fonctionnement de Logelloop.

Fenêtre d’outils



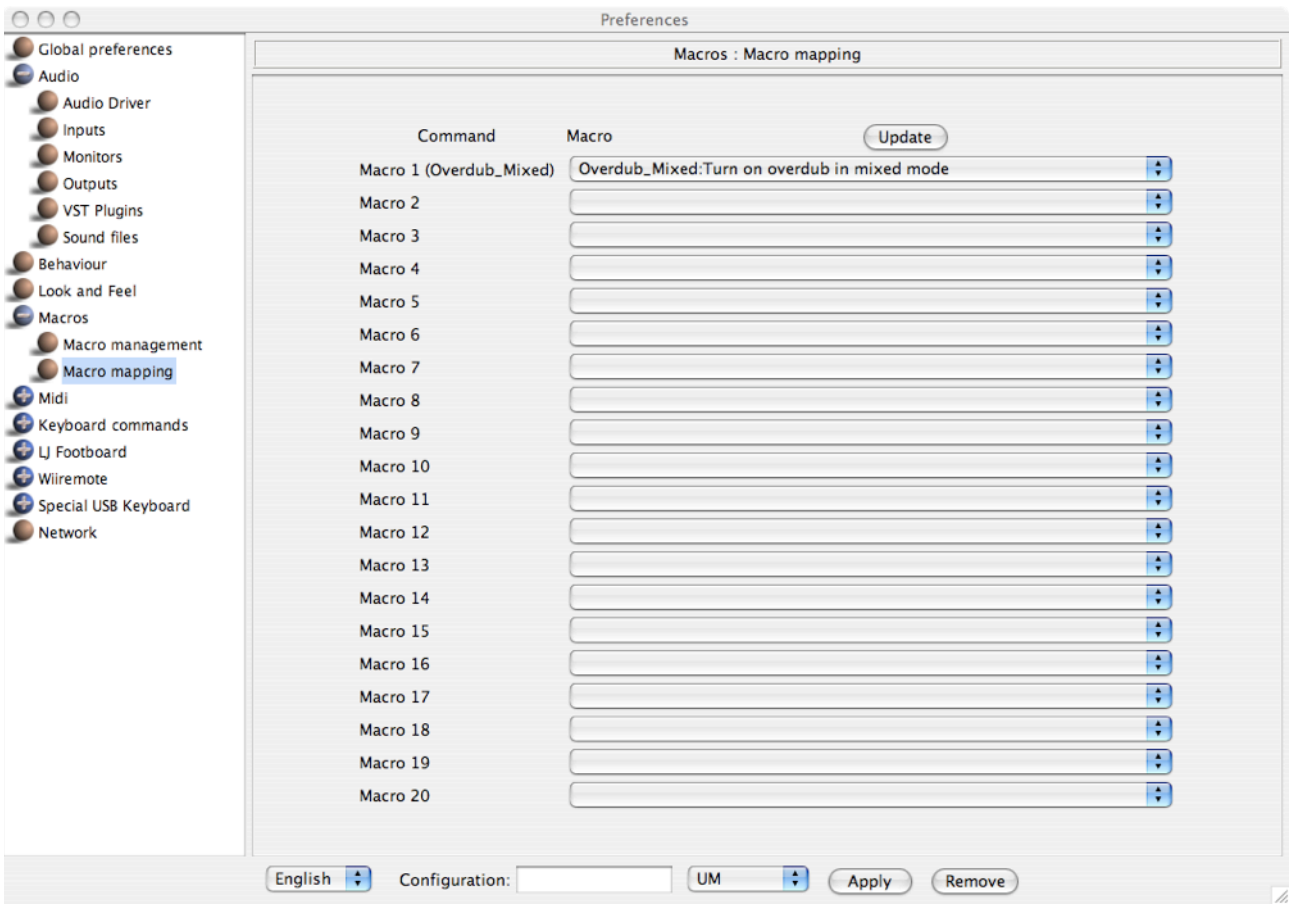
C’est ici que vous sélectionnerez les fenêtres qui s’ouvrent au démarrage.

Gestion des Macros


Preferences
Global preferences
Audio
Audio Driver
Inputs
Monitors
Outputs
VST Plugins
Sound files
Behaviour
Look and Feel
Macros
Macro management
Macro mapping
Midi
Keyboard commands
LJ Footboard
Wiiremote
Special USB Keyboard
Network
Macros : Macro management
Macro name | Description | Author | Creation date | Ok?
Add_Track | Add a track - Copy in it the content of last track | stalig | 2005/12/04 01:13:59.... | ☑
Baisse_le_son__TOK | Baisse le volume de la boucle | philippeollivier | 2007/04/25 09:42:06.... | ☑
Copy_All | Copy all contents to Files | philippeollivier | 2007/02/06 19:58:20.... | ☑
Dimmer_Tok | Baisse le volume de la boucle | philippeollivier | 2007/04/25 09:42:06.... | ☑
During_Volume | Move the volume of a track | philipppe | 2005/12/11 23:19:16.... | ☑
FileLoader | Load a saved loop at each call | philippeollivier | 2007/02/06 16:06:37.... | ☑
FirstTrackToPlayer | Copy the first track to the player and start playing. | Kristof | 2005/11/13 21:40:01.... | ☑
Four_One_Four | Multiply by four, Overdub one time ans multiply ... | Philippe OLLIVIER | 2005/10/21 00:47:50.... | ☑
IfThen_Test | Test IfThen | kristof | 2006/02/27 11:15:50.... | ☑
Kej__La_Danse_Du_Feu | Rappele un preset nomé | philipppe | 2006/02/19 12:50:03.... | ☑
La_Danse_Du_Feu | A chaque coup de pedale un effet est appelé | philippeollivier | 2007/03/27 15:53:23.... | ☑
LoopD | Save and load content of this loop as D | Philippe OLLIVIER | 2005/12/03 02:27:41.... | ☑
LoopE | Save and load content of this loop as E | Philippe OLLIVIER | 2005/12/03 02:27:41.... | ☑
LoopF | Save and load content of this loop as F | Philippe OLLIVIER | 2005/12/03 02:27:41.... | ☑
MUltiplication_comptee | multiplie en fonction de counter | philippeollivier | 2007/02/06 20:24:11.... | ☑
MixAllToPlayer | Mix all tracks into the first one and send it to the... | Kristof | 2005/11/29 21:06:06.... | ☑
Monte_le_son__TOK | Baisse le volume de la boucle | philippeollivier | 2007/04/25 09:42:06.... | ☑
Motton_Chien | empty | philippeollivier | 2007/05/05 17:08:57.... | ☑
Motton_Dec | empty | philippeollivier | 2007/05/07 11:20:29.... | ☑
Motton_Player | empty | philippeollivier | 2007/05/07 11:20:47.... | ☑
Motton_inc | empty | philippeollivier | 2007/05/07 11:19:51.... | ☑
Motton_rire | empty | philippeollivier | 2007/05/05 17:08:57.... | ☑
NormalizeFirstTrack | Normalize the sound in the first track | Kristof | 2005/12/02 19:00:53.... | ☑
NormalizeLoop | Normalize the sound in the current loop tracks | Kristof | 2005/12/02 19:00:53.... | ☑
OctaveSpeedUP | Change octave and double speed smoothly | Kristof | 2005/11/20 12:02:44.... | ☑
OctaveUPTwoCycle | One octave up in two cycle for first track | Kristof | 2005/09/26 00:42:19.8 | ☑
OneOctaveUp | Change octave smoothly | Kristof | 2005/11/20 12:02:44.... | ☑
Overdub_Mixed | Turn on overdub in mixed mode | Philippe OLLIVIER | 2006/07/11 16:42:52.... | ☑
Perpetual_Deux_ostinato | Perpetual stereo panner for track 1 to track 4 | krisAndPhil | 2006/02/26 20:59:57.... | ☑
Perpetual_Hamster | Perpetual stereo panner for track 1 to track 4 | krisAndPhil | 2006/02/26 20:59:57.... | ☑
Perpetual_sfx_ostinato | Perpetual stereo panner for sfx | krisAndPhil | 2006/02/26 20:59:57.... | ☑
Perpetual_trk_3_and_6 | Perpetual stereo panner for track 1 to track 4 | krisAndPhil | 2006/02/26 20:59:57.... | ☑
PitchChange_ByCounter | Change the pitch according to the counter value. | Kristof | 2005/11/25 15:49:42.... | ☑
PlayerStartPause | Start pause the player | Kristof | 2005/11/29 21:06:06.... | ☑
PresetInterpDuration | empty | philippeollivier | 2007/02/13 01:13:56.... | ☑
Restarter | Restart many time... | philipppe | 2005/10/23 22:23:30.... | ☑
New
Duplicate
Rename
Edit
Remove
Reference Guide
Show Folder
Refresh
English
Configuration:
UM
Apply
Remove

C'est ici que vous pourrez créer de nouvelles macros, en effacer, en dupliquer, en importer... (Voir le chapitre Macros).

Affectation des Macros

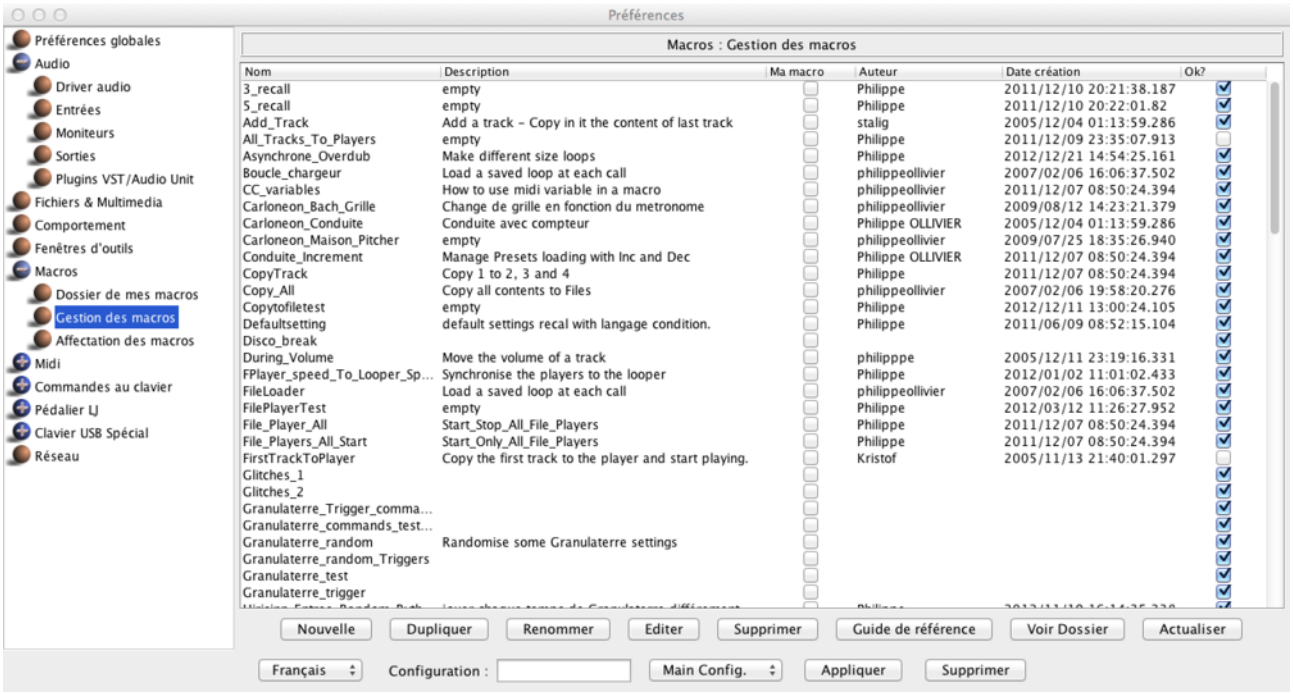


Vous pouvez utiliser jusqu'à 30 macros différentes dans la même session.
Ces macros sont affectées à des slots dans les préférences.
(Voir le chapitre Macros).

9 Macros

Comment utiliser les macros dans Logelloop

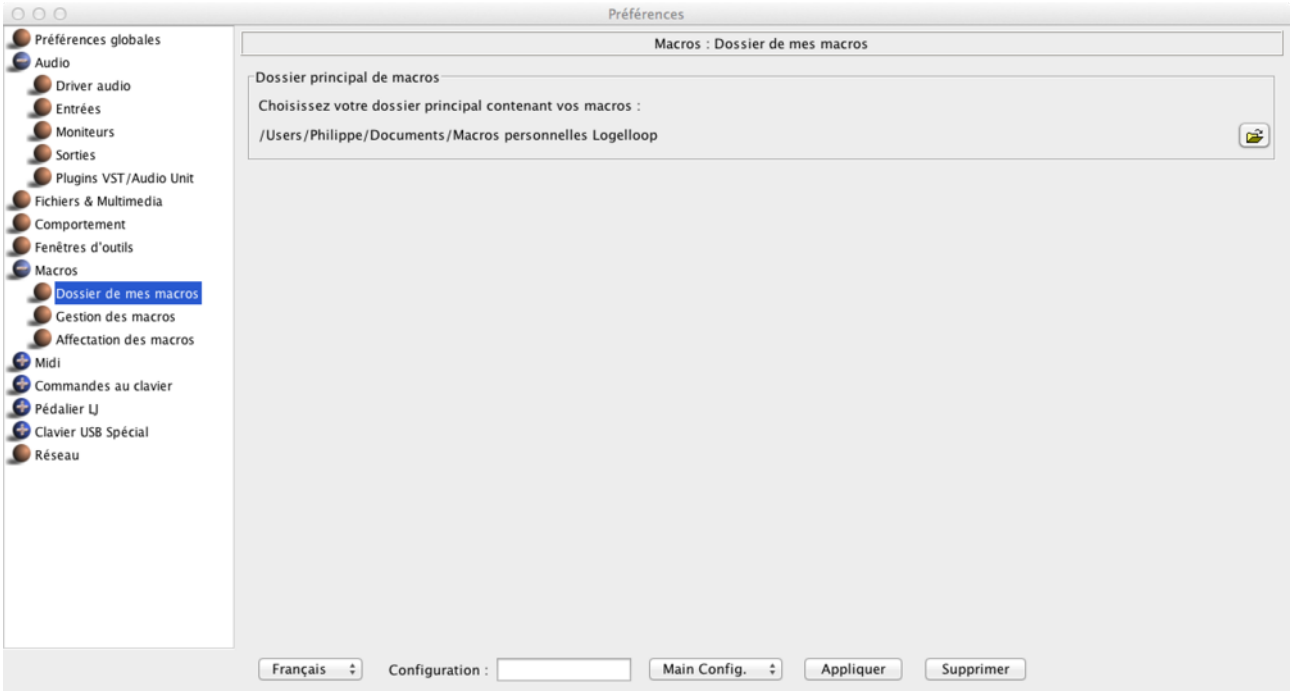
Une macro est un petit programme qui permet de faire plusieurs choses en un seul click. Vous pouvez écrire vos propres macros ou en choisir dans la liste qui se trouve dans 'Préférences/Macros/Gestion des macros'. Si vous voulez écrire vos macros, allez au guide de références dont l'accès se fait par le bouton 'Guide de références' qui se trouve en bas de la page de gestion des macros.


Préférences
Préférences globales
Audio
Driver audio
Entrées
Moniteurs
Sorties
Plugins VST/Audio Unit
Fichiers & Multimedia
Comportement
Fenêtres d'outils
Macros
Dossier de mes macros
Gestion des macros
Affectation des macros
Midi
Commandes au clavier
Pédalier LJ
Clavier USB Spécial
Réseau
Macros : Gestion des macros
Nom | Description | Ma macro | Auteur | Date création | Ok?
3_recall | empty | Philippe | 2011/12/10 20:21:38.187
5_recall | empty | Philippe | 2011/12/10 20:22:01.82
Add_Track | Add a track - Copy in it the content of last track | stalig | 2005/12/04 01:13:59.286
All_Tracks_To_Players | empty | Philippe | 2011/12/09 23:35:07.913
Asynchrone_Overdub | Make different size loops | Philippe | 2012/12/21 14:54:25.161
Boucle_chargeur | Load a saved loop at each call | philippeollivier | 2007/02/06 16:06:37.502
CC_variables | How to use midi variable in a macro | philippeollivier | 2011/12/07 08:50:24.394
Carloneon_Bach_Grille | Change de grille en fonction du metronome | philippeollivier | 2009/08/12 14:23:21.379
Carloneon_Conduite | Conduite avec compteur | Philippe OLLIVIER | 2005/12/04 01:13:59.286
Carloneon_Maison_Pitcher | empty | philippeollivier | 2009/07/25 18:35:26.940
Conduite_Increment | Manage Presets loading with Inc and Dec | Philippe OLLIVIER | 2011/12/07 08:50:24.394
CopyTrack | Copy 1 to 2, 3 and 4 | Philippe | 2011/12/07 08:50:24.394
Copy_All | Copy all contents to Files | philippeollivier | 2007/02/06 19:58:20.276
Copytofiletest | empty | Philippe | 2012/12/11 13:00:24.105
Defaultsetting | default settings recal with langage condition. | Philippe | 2011/06/09 08:52:15.104
Disco_break
During_Volume | Move the volume of a track | philippe | 2005/12/11 23:19:16.331
FPlayer_speed_To_Looper_Sp... | Synchronise the players to the looper | Philippe | 2012/01/02 11:01:02.433
FileLoader | Load a saved loop at each call | philippeollivier | 2007/02/06 16:06:37.502
FilePlayerTest | empty | Philippe | 2012/03/12 11:26:27.952
File_Player_All | Start_Stop_All_File_Players | Philippe | 2011/12/07 08:50:24.394
File_Players_All_Start | Start_Only_All_File_Players | Philippe | 2011/12/07 08:50:24.394
FirstTrackToPlayer | Copy the first track to the player and start playing. | Kristof | 2005/11/13 21:40:01.297
Glitches_1
Glitches_2
Granulaterre_Trigger_comma...
Granulaterre_commands_test...
Granulaterre_random | Randomise some Granulaterre settings
Granulaterre_random_Triggers
Granulaterre_test
Granulaterre_trigger
Nouvelle
Dupliquer
Renommer
Editer
Supprimer
Guide de référence
Voir Dossier
Actualiser
Français
Configuration :
Main Config.
Appliquer
Supprimer

Macros personnelles

Vous pouvez stocker vos macros personnelles dans un dossier particulier de Logelloop. Une fois le dossier créé, vous pourrez le choisir dans les préférences à la page Macros/ Dossier de mes macros.

Ensuite, les macros que vous allez créer seront automatiquement enregistrées dans ce dossier.



Insérer une macro dans Logelloop

Pour insérer une macro dans Logelloop :

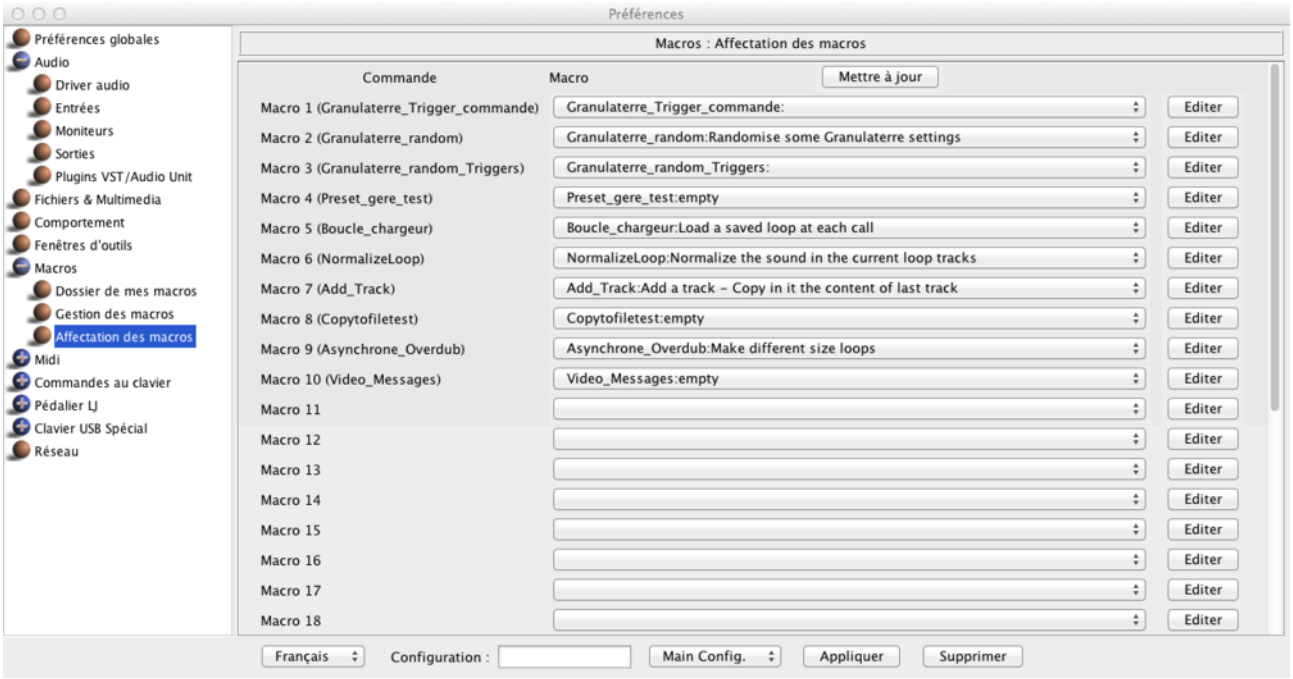
Si vous n'avez de dossier pour vos macros personnelles :
cliquez sur le bouton 'Voir Dossier' qui se trouve en bas de la fenêtre de gestion des macros dans Logelloop. Ensuite, glissez votre nouvelle macro dans le dossier qui vient de s'ouvrir et cliquez sur le bouton 'Actualisé' qui se trouve juste à côté du précédent de 'Voir dossier'

Si vous avez un dossier pour vos macros personnelles :
Glissez le fichier de la macro dans votre dossier personnel et cliquez sur 'actualisé' en bas de la fenêtre de gestion des macros.

Insérer une macro dans un slot

Ici vous allez apprendre à commander une macro à l'aide d'une touche du clavier, d'une MIDI note, d'un contrôleur MIDI, du pédalier LJ, etc.

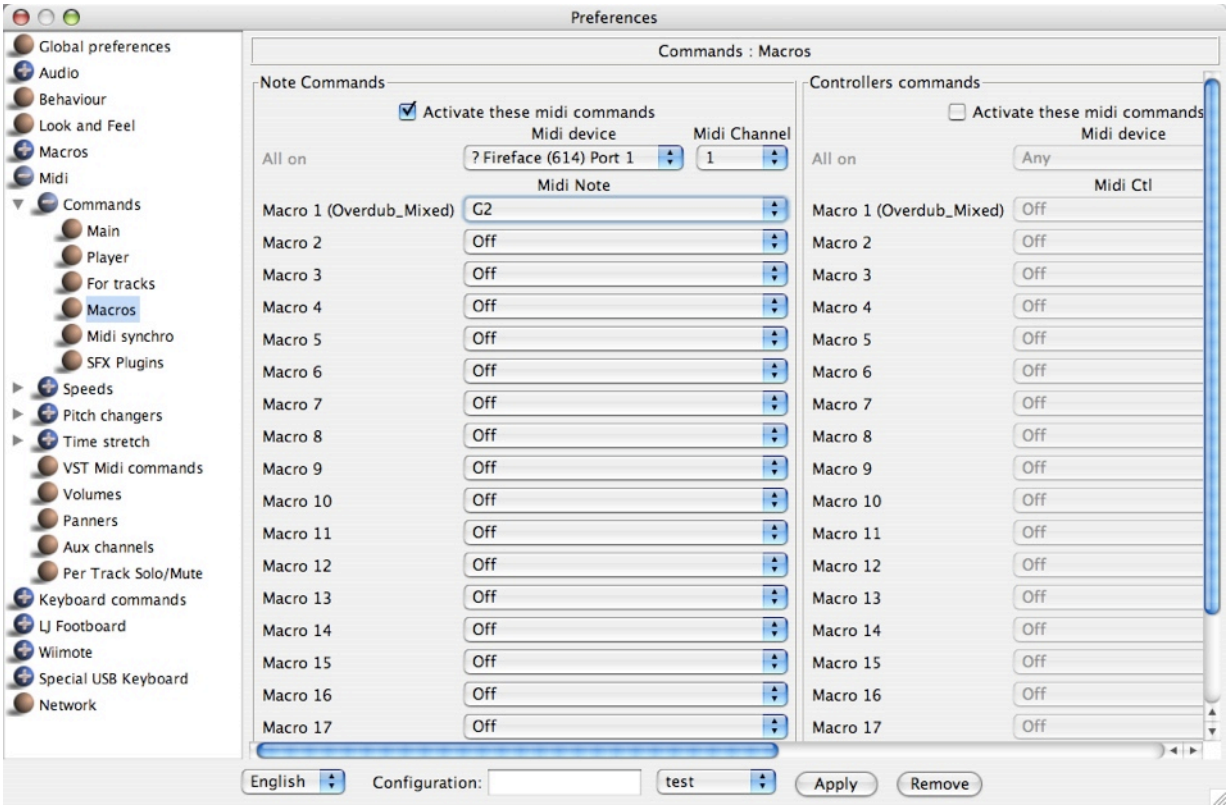
En premier, vous devez insérer votre macro dans un slot. Pour ce faire, allez dans «Préférences/Macros/Affectation des macros» et dans le slot appelé Macro 1 sélectionnez une macro comme dans l'exemple ci-dessous :



Il ne vous reste plus qu'à affecter une commande à ce slot de Macro et pour cela, lisez la partie qui concerne ce que vous voulez affecter comme type de commande dans les pages ci-dessous.

Comment commander une Macro en Midi

Pour affecter une macro à une MIDI Note, allez dans «Préférences/Midi/Commands/ Macros», cliquez «activer ces commandes MIDI», un périphérique MIDI et un canal. Ensuite, choisissez une Note Midi dans la liste.
Dans la même page, vous trouverez l'affectation des contrôleurs MIDI et des Program Change à des macros.



Utilisation des variables dans les Macros

Vous pouvez utiliser des variables dans les macros.
Ces variables sont le moyen de relier les macros au «monde extérieur».

La variable principale est $counter$. Cette variable changera de valeur lorsque vous appuierez sur Inc ou Dec dans la fenêtre Transport (ou par un autre contrôleur modifiant l'état de Inc ou Dec).

Vous pouvez aussi utiliser des variables qui «écoutent» des périphériques Midi.
Pour cela, allez dans «Préférences/Midi/Variables pour macros/Variables sur MIDI contrôleurs» (ou midi notes). Dès qu'un périphérique est configuré pour une variable, la variable concernée changera de valeur dans les macros qui l'utiliseront.
Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 variables connectées à un contrôleur MIDI dont les noms dans les macros seront $midiv_cc1$ / $midiv_cc2$ / ... / $midiv_cc8$.

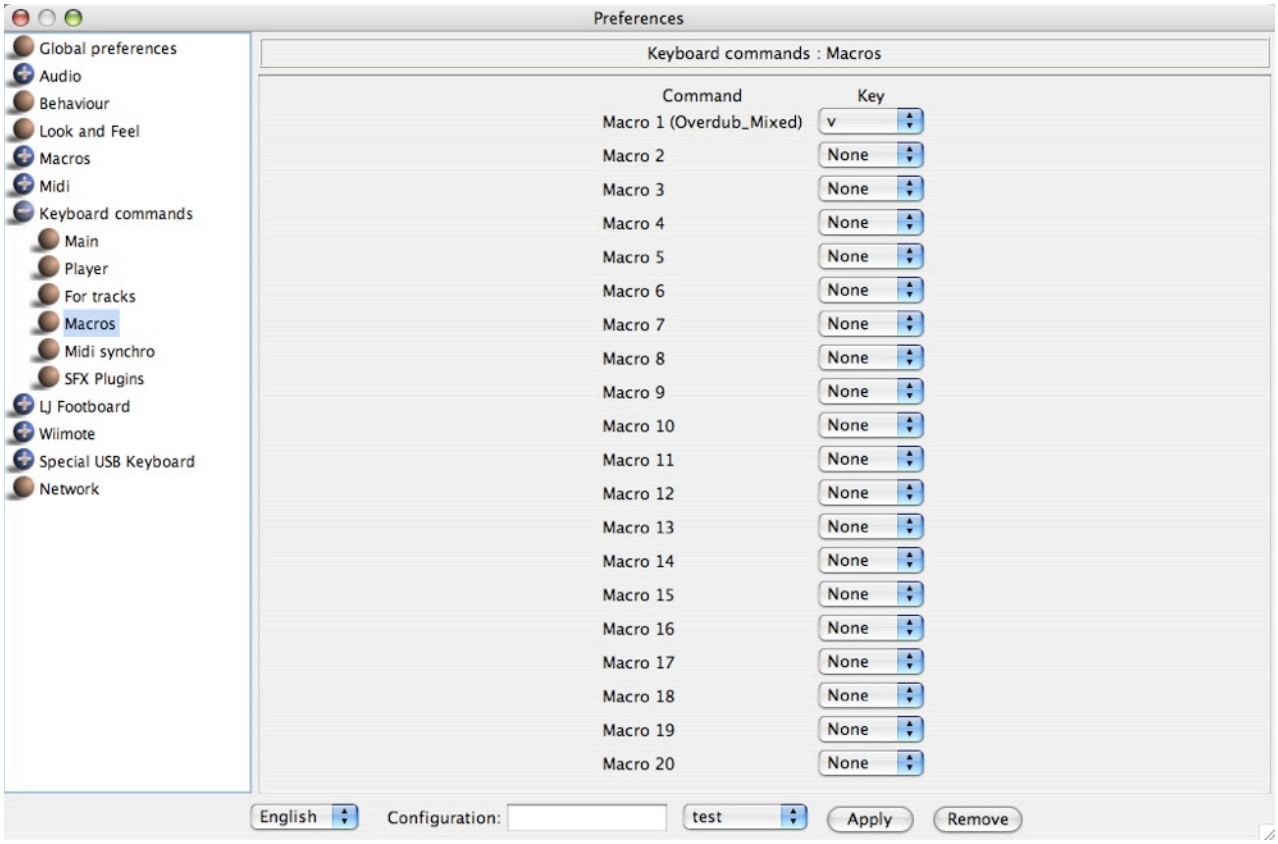
Si vous utiliser des Notes MIDI, alors les variables se nommeront comme ceci : $midiv_nt1$ / $midiv_nt2$ / ... / $midiv_nt8$ qui aura pour valeur la dernière note MIDI émise par l'appareil connecté à cette variable. La vélocité de ces notes sera également accessible par les variables suivantes : $midiv_ntv1$ / $midiv_ntv2$ / ... / $midiv_ntv8$.

Listes des valeurs des variables en cours d'utilisation

Si vous voulez connaitre toutes les variables disponibles ainsi que leurs valeurs actuelles. Ouvrez la fenêtre Macro et cliquez sur 'ViewVariables'. Si vous voulez créer vos propres variables dans des macros, vous pouvez le faire en utilisant la fonction «Declare» dans une macro.
Pour plus d'information sur la programmation des macros, rendez-vous dans «Advanced control action» dans le guide de références qui se trouve accessible dans «Gestion des macros»

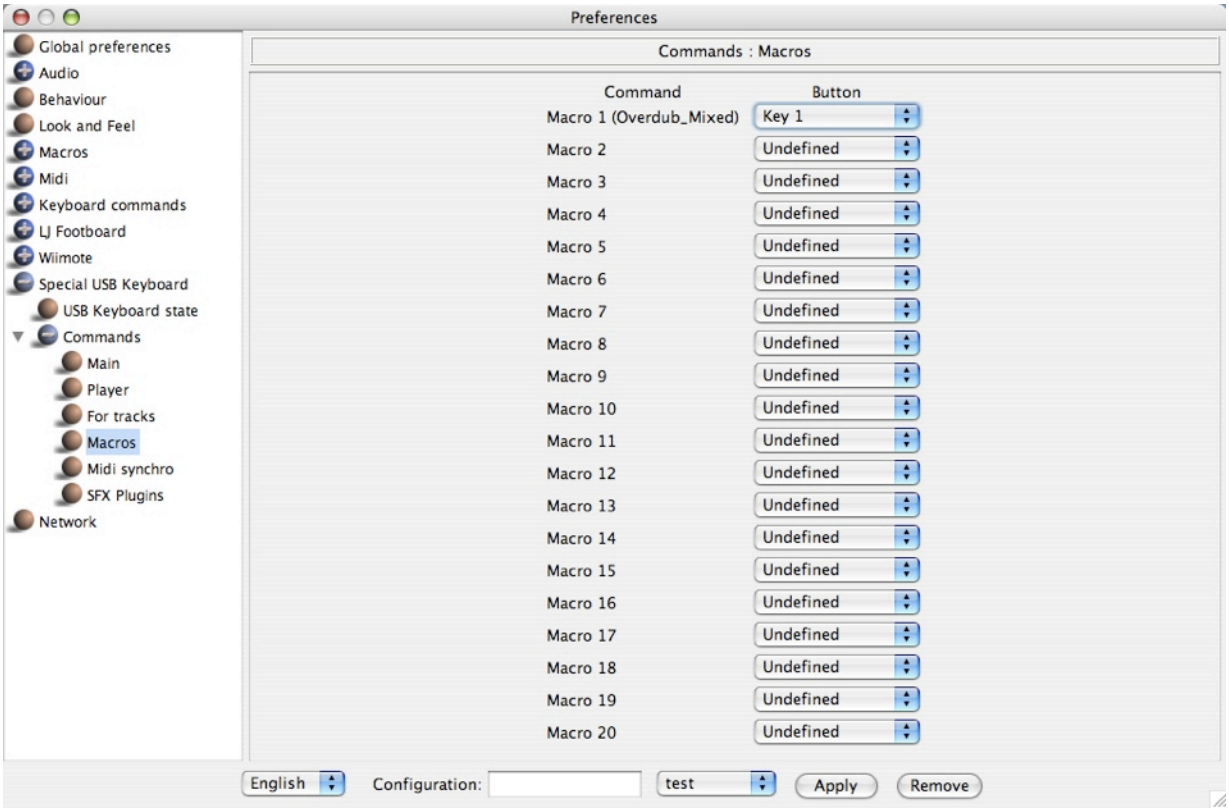
Comment commander une Macro avec le clavier du Mac

Pour commander une macro avec le clavier de l'ordinateur, allez dans Préférences/ commandes au clavier/Macros et sélectionnez une touche dans la liste qui se trouve en face du slot dans lequel se trouve cette macro.



Comment commander une Macro avec le clavier USB spécial

Pour commander une macro avec le clavier USB spécial, allez dans Préférences/ commandes/Macros et sélectionnez un bouton dans la liste qui se trouve en face du slot dans lequel se trouve cette macro.



10 Claviers et télécommandes

Comment communiquer avec Logelloop

Vous pouvez donner des commandes à Logelloop par différents moyens.
Le premier est le clavier du Mac, mais vous pouvez également commander Logelloop par des appareils MIDI (pédaliers ou claviers), et par le module Labjack.
Si vous souhaitez commander Logelloop par un appareil spécifique qui n'est pas encore pris en charge, n'hésitez pas à nous contacter, nous sommes peut-être en mesure de le rendre compatible.

Clavier standard du Mac

Par défaut, plusieurs touches du clavier de votre Mac sont affectées à des fonctions de Logelloop. Elles sont répertoriées dans le coup d'oeil rapide qui se trouve au début de ce manuel.

Si vous voulez ajouter des raccourcis clavier ou modifier les réglages par défaut, allez dans Préférences/Commandes au clavier et choisissez la page concernant ce que vous voulez commander dans Logelloop.

Cliquez sur APPLIQUER pour enregistrer vos nouveaux réglages.

Clavier USB spécial

La partie «Clavier USB spécial» concerne également le clavier de votre ordinateur ou un clavier USB externe, mais en utilisant ce pilote, la latence de réponse des touches du clavier sera plus faible et vous pourrez commander Logelloop y compris si l'application ne se trouve pas au premier plan.

Pour utiliser «Clavier USB spécial», allez dans : Préférences/Clavier USB spécial et cliquez «Démarrer maintenant» (ou cochez «Démarrer le contrôleur au lancement» si vous souhaitez toujours utiliser ce mode).

«Clavier USB spécial» ne fait pas la différence entre les majuscules et les minuscules.

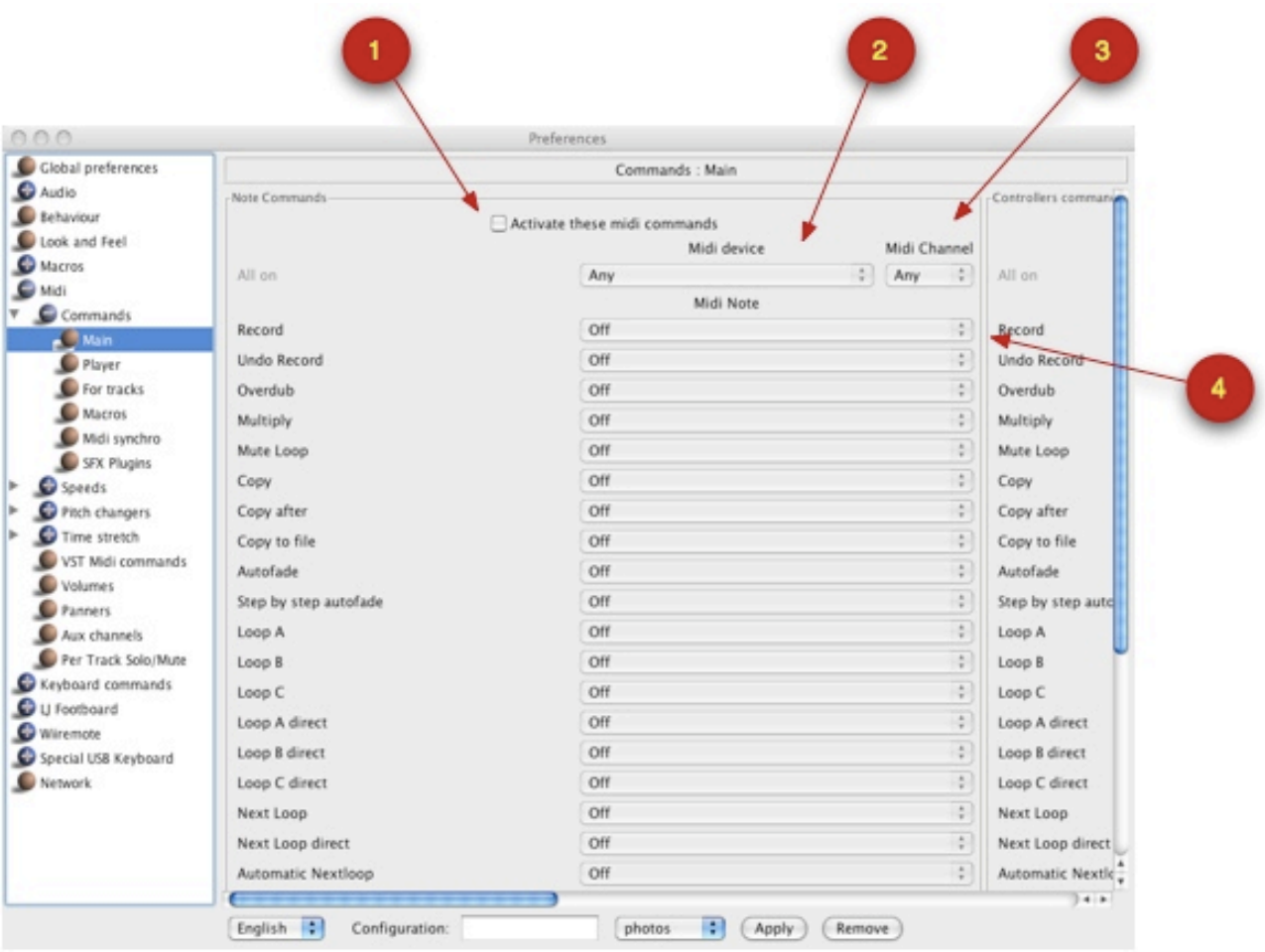
Utiliser des commandes MIDI pour piloter Logelloop

Vous pouvez commander Logelloop avec n'importe quel Hardware ou Software qui envoient des signaux MIDI.
Pour cela, vous devez, si c'est un appareil externe, connecter sa sortie MIDI à l'entrée MIDI de la carte son qui est utilisée avec Logelloop. Si l'appareil MIDI permet la connexion en USB, reliez-le directement à un port USB de l'ordinateur.

Lorsque vous connectez un nouvel appareil MIDI, vous devez redémarrer Logelloop.

Une fois l'appareil correctement connecté, allez dans Préférences/Midi/Commandes/ Principale pour configurer son utilisation.

1 - Doit être coché pour utiliser les commandes qui se trouvent en dessous
2 - Choisissez votre appareil MIDI dans la liste
3 - Choisissez un canal MIDI
4 - Choisissez une MIDI note, un MIDI contrôleur ou MIDI PC pour chaque commande de Logelloop.



Comment configurer les commandes MIDI

Soyez sûr que vous voyez votre appareil MIDI dans liste.
S'il ne s'y trouve pas, c'est que Logelloop ne le voit pas, vérifiez la connexion et redémarrez Logelloop.

Si le nom de l'appareil est suivi de "?", cela signifie que cet appareil MIDI a déjà été utilisé sur cet ordinateur, mais qu'il est actuellement non connecté ou indisponible.

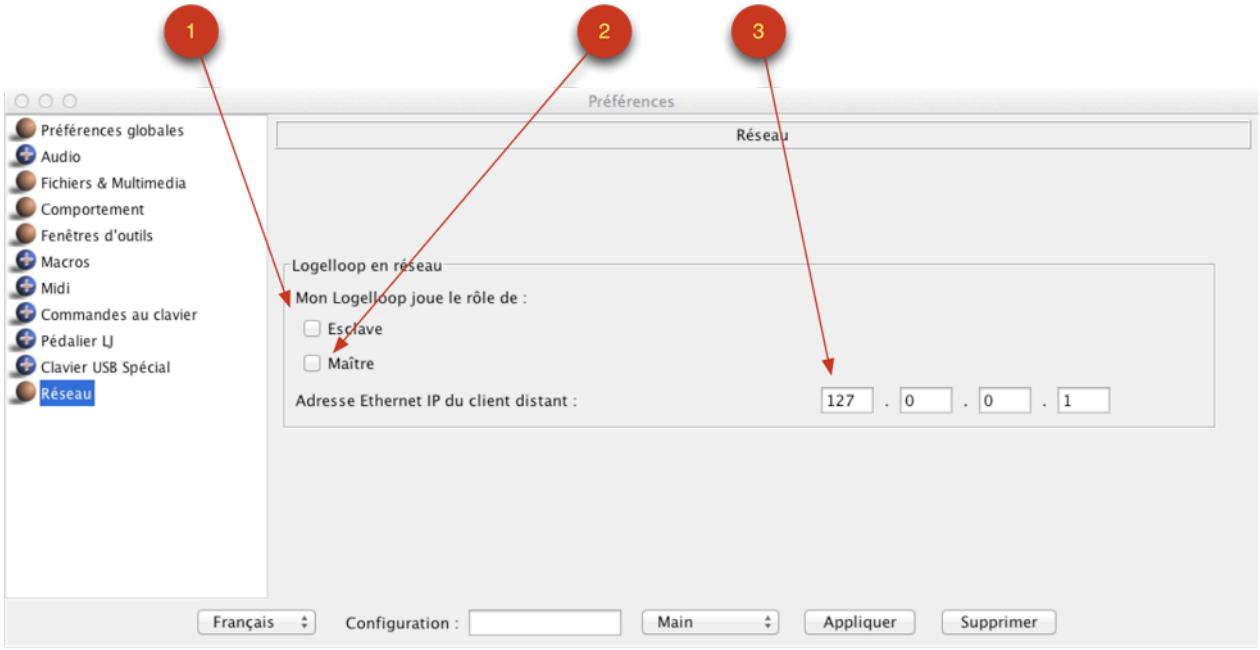
Le protocole pour ajouter des commandes MIDI à Logelloop est le suivant :

1 - Doit être coché pour utiliser les commandes qui se trouvent en dessous
2 - Choisissez votre appareil MIDI dans la liste
3 - Choisissez un canal MIDI
4 - Choisissez une MIDI note, un MIDI contrôleur ou MIDI PC pour chaque commande de Logelloop.

Vous pouvez configurer plusieurs commandes MIDI à la fois.
Lorsque vous avez fini de configurer vos commandes MIDI, cliquez sur Appliquer en bas de la page de préférences. Si c'est la première fois que vous modifiez les préférences utilisateur, Logelloop vous demandera de donner un nom à votre configuration de préférences. Une fois cela fait, les préférences se ferment et vous pouvez commencer à utiliser Logelloop avec vos commandes MIDI.

La procédure est la même pour tous les types de commandes de Logelloop.

Réseau Ethernet



Logelloop est capable d'indiquer sur le réseau ce qu'il est en train de faire.
Il peut également recevoir, depuis le réseau, des commandes provenant soit d'un autre Logelloop, soit d'un autre logiciel capable d'envoyer des informations sur le réseau (Max/MSP, Pure Data, etc.)
Pour activer la reception de commandes à partir du réseau : activez Esclave (1) dans Préférences/réseau.
Pour activer l'envoi de messages : activez Master (2) dans Préférences/réseauet renseignez l'adresse IP de l'ordinateur distant. Si vous voulez que Logelloop envoye ses informations en local, vous pouvez entrer l'adresse : 127.0.0.1

Les commandes sont les mêmes dans les deux sens et sont les suivantes :

Function	Description	Envoyé / Reçu
record	Record / Play the first track. (must be followed by record_up)	
record_up	Must followed record to know the length of the push	
erase	clear all tracks	
overdub	Record an overdub	
multiply	Do a Multiplication at the end of the current loop / Stop Multiply	
multiply_up		
emergency		
mute	Mute at the end of the current loop / Unmute	
mute_direct	Mute now	

undo		
undo_up		
nextloop		
nextloop_up		
loop_a		
loop_b		
loop_c		
autofade	Fade	
autofade_up		
copy		
copy_up		
copytofile		
loop_a_direct		
loop_b_direct		
loop_c_direct		
restart		
mixmode_level		
inc		
dec		
counter_reset		Seulement reçue par Logelloop
preset_recall (+ a name)		Seulement reçue par Logelloop
macro (+ an int)		Seulement reçue par Logelloop
load-in-A (+saved loop name)		Seulement reçue par Logelloop
load-in-B (+saved loop name)		Seulement reçue par Logelloop
load-in-C (+saved loop name)		Seulement reçue par Logelloop
SFX	«sfx 1 cmd1-down» «sfx 1 cmd1-up»	Seulement reçue par Logelloop
macro + un numéro	lance ou arrete la macro chargée dans ce slot	Seulement reçue par Logelloop

Un Patch Max est disponible sur notre site internet. Ce patch explique l'utilisation des commandes UDP vers Logelloop.